9 DEMOS JUGABLES INCLUYENDO...

TEKKENS 3 Y 2, DEAD OR ALIVE, RIVAL SCHOOLS, BLOODY ROAR Y MÁS





975 Ptas - 5,87 €

Especial Lucha



¡Los MEJORES juegos de lucha del MUNDO!




SÓLO LOS MÁS GRANDES LLEGAN A PLATINUM.
"PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
Los mejores juegos de PlayStation por sólo 3.990 ptas. (precio estimado)
PlayStation Platinum
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com



sho-ryu-ken!

Sigue tu racha de suerte. Si el *Especial Carreras* te pareció bueno, si disfrutaste con el *Especial Fútbol*, ahora te toca saborear las delicias de los juegos de lucha, todo un clásico de nuestra consola favorita.

Te hemos preparado un CD con las mejores demos de *beat 'em up*. En él encontrarás nueve gemas en el arte de impactar el rostro del adversario. ¿Vamos a perder tiempo presentando títulos como *Tekken 3* o *Mortal Kombat 3*? No, no lo haremos: ya deberías estar cargando el disco en la consola para verlo por ti mismo.

En el interior de la revista encontrarás una exhaustiva revisión de los juegos de lucha, desde los que están al llegar como Ehrgeiz o Prince Naseem Boxing hasta los grandes clásicos ya en la esfera Platinum. Te contamos también las interioridades de Tekken 3 y aclaramos el frondoso árbol genealógico de Street Fighter, y aún nos queda espacio para incluir una lista de trucos para un montón de juegos del ramo. A disfrutarlo con salud.

Amadeu Brugués, Director.

Sumario

30 de junio 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: **Amadeu Brugués**
Maquetación electrónica
Lluís Guillén
Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**
Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Publicidad de consumo: **Alba Hernández**
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61
Madrid:
Jefa de publicidad: **Elena Cabrera**
Gobelas 15, planta baja, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78
Suscripciones
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Especial Lucha*
MC Ediciones S.A.
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Rotographik - GIESA Tel: 93 415 07 99
Depósito legal: B-44967 - 98
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis S.L.
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21, esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite). Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite).

Edita
MC Ediciones S.A.
Administración
Pº San Gervasio 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63






20
Marvel Super Heroes vs Street Fighter


24
Ehrgeiz

28
Prince Naseem Boxing

EN EL CD

PREPLAY

Un vistazo a los juegos a punto de aparecer. ¿Parecen buenos o no tanto? Aquí tienes la respuesta...

PLAYTEST

Cada juego revisado y puntuado de 1 a 10



Dead Or Alive



Bushido Blade



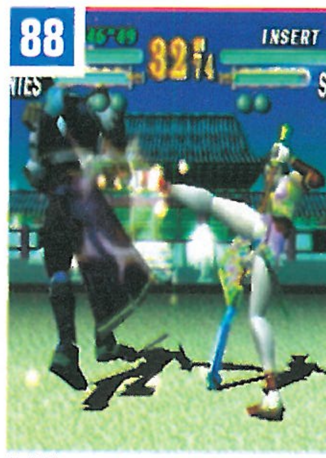
Victory Boxing 2



Rival Schools United By Fate



Tekken 3



Soul Blade



ESPECIAL



SECCIONES

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en

DESPUÉS DE LAS PASADAS QUE NOS MARCAMOS CON LOS CD DE LOS ESPECIALES DE FÚTBOL Y CARRERAS, QUERÍAMOS SEGUIR EN LA MISMA TÓNICA. ES DIFÍCIL IMAGINAR UN DISCO MEJOR QUE ÉSTE. Y ES QUE SOMOS ASÍ DE GENEROSOS.

Tekken 3



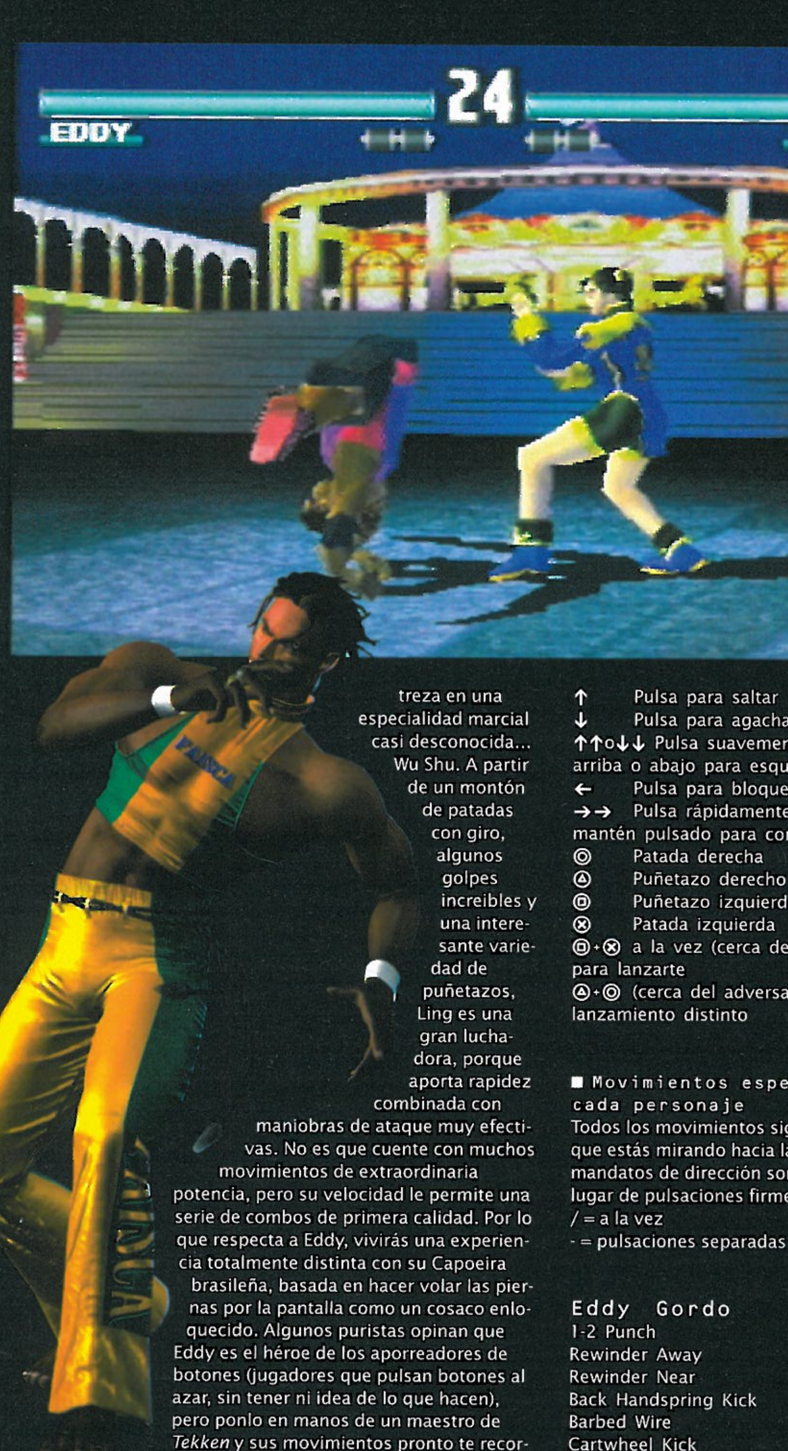
Puedes probar todos estos movimientos en nuestra demo especial. Los ataques de piernas voladoras de Eddy son particularmente potentes y son difíciles de evitar una vez lanzados.

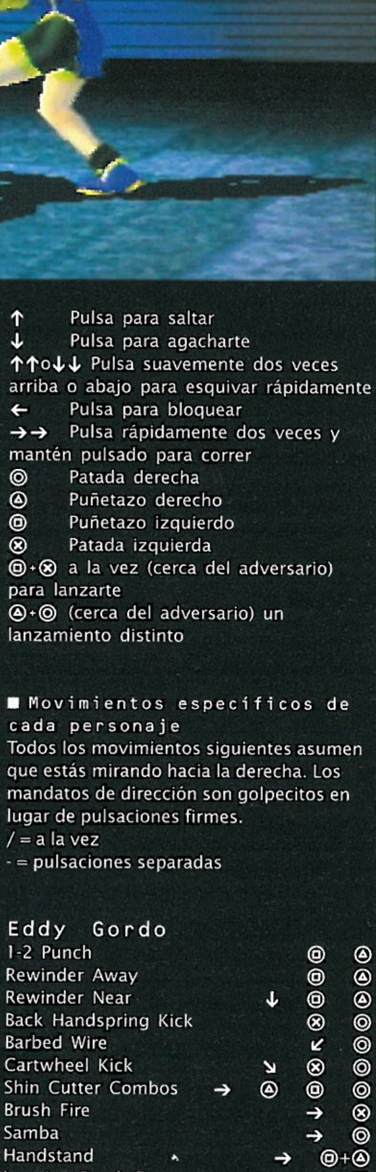
EDITOR	SCEE
PROGRAMA	Demo jugable/vídeo

Es difícil decidir por dónde empezar a hablar de *Tekken 3*. ¿Por la inigualable jugabilidad del juego, por el enorme abanico de luchadores y movimientos, o por el exquisito tratamiento de los modelos y sus extremidades? Hay tanto que contar...

Cuando vimos las primeras imágenes de *Tekken 3* quedamos impresionados por su extraordinario parecido con la versión arcade de Namco, por obra y gracia del equipo desarrollador. Con este nivel de precisión, no cabía duda de que tenía que fallar algo, y sospechamos que el juego no sería lo rápido que debiera. Cuando por fin cayó en nuestras manos una copia, nos quedamos boquiabiertos sin excepción ante la presencia del juego de lucha más impresionante de los que habíamos visto hasta la fecha en la PlayStation. Con personajes que parecían llenar la pantalla, era el juego de lucha perfecto, de modo que hemos decidido sin dudarlo un instante que este juego tenía que figurar en nuestro disco de demos.

La demo te permite a ti y a un colega (¡cuánta generosidad!) representar a un par de nuevos luchadores, Ling Xiaoyu y Eddy Gordo. La primera es una tenaz chica de 16 años que pasa su tiempo entre la pasión por los parques temáticos y una increíble des-





treza en una especialidad marcial casi desconocida... Wu Shu. A partir de un montón de patadas con giro, algunos golpes increíbles y una interesante variedad de puñetazos, Ling es una gran luchadora, porque aporta rapidez combinada con maniobras de ataque muy efectivas. No es que cuente con muchos movimientos de extraordinaria potencia, pero su velocidad le permite una serie de combos de primera calidad. Por lo que respecta a Eddy, vivirás una experiencia totalmente distinta con su Capoeira brasileña, basada en hacer volar las piernas por la pantalla como un cosaco enloquecido. Algunos puristas opinan que Eddy es el héroe de los aporreadores de botones (jugadores que pulsan botones al azar, sin tener ni idea de lo que hacen), pero ponlo en manos de un maestro de *Tekken* y sus movimientos pronto te recordarán los de un bailarín de primera. Recuerda que debes mantenerlo alejado de su contrincante, porque en las distancias cortas sus mejores golpes pierden toda su eficacia.

■ **Controles**

Movimientos generales comunes a ambos jugadores

←→ Pulsa a izquierda y derecha para andar
↑ Pulsa para saltar
↓ Pulsa para agacharte
↑↑o↓↓ Pulsa suavemente dos veces arriba o abajo para esquivar rápidamente
← Pulsa para bloquear
→→ Pulsa rápidamente dos veces y mantén pulsado para correr
◎ Patada derecha
△ Puñetazo derecho
⊡ Puñetazo izquierdo
⊗ Patada izquierda
⊡+⊗ a la vez (cerca del adversario) para lanzarte
△+◎ (cerca del adversario) un lanzamiento distinto

■ **Movimientos específicos de cada personaje**

Todos los movimientos siguientes asumen que estás mirando hacia la derecha. Los mandatos de dirección son golpecitos en lugar de pulsaciones firmes.
/ = a la vez
- = pulsaciones separadas

Eddy Gordo

1-2 Punch ⊡ △
Rewinder Away ⊡ △
Rewinder Near ↓ ⊡ △
Back Handspring Kick ⊗ ◎
Barbed Wire ↙ ◎
Cartwheel Kick ↘ ⊗ ◎
Shin Cutter Combos → △ ⊡ ◎
Brush Fire → ⊗
Samba → ◎
Handstand → ⊡+△
Lunging Brush Fire → → ⊗
Back Summy → → ◎
Back Summy - Fire Kick → → ◎ ⊗
Back Summy - High Thrust → →
◎ ◎
Boomerang → → ⊗+◎
Elbow Sting ↘ ⊡
Elbow Uppercut ↘ △



Ling es muy hábil esquivando los movimientos del adversario. Por ello espera el momento oportuno para dejarles expuestos y atacarles.

Toe Tap ↘ ⊗
Kneecap Crusher ↘ ◎
Knee Thruster ← ⊗
Leg Whip ← ◎
Leg Whip-Thing Bikini ← ◎ ⊗ ⊗
Leg Whip-Low Kick ← ◎ ⊗ ◎
Leg Whip-Needle ← ◎ ⊗ ◎
⊡ △
Leg Whip- ← ◎ ⊗ ◎ ⊡ △
⊡ △
Hammerhead
Leg Whip-Low Kicks ← ◎ ⊗ ◎
◎
Leg Whip-Mars Attack ← ◎ ◎
Leg Whip-Mars Attack ← ◎ ◎
⊗ ◎
Weed Whacker ↙ ⊗

Ling Xiaoyu

Bayonet ⊡ △
Bayonet McTwist ⊡ ↓ △
April Showers △ ⊡
May Flowers – back △ ↘ ⊡
Spinner Away ⊗+◎
Spinner Near ↓ ⊗+◎
Cloud Kick → ⊗
Cartwheel Right → ⊡+△
Cartwheel Left → ⊗+◎
Phoenix Wings → → ⊡+△
⊡+△
Raccoon Swing – back → →
⊗
Stop Kick → → ◎
Front Layout → → ⊗+◎
Belly Chop-Back ↘ ⊡
Butter the Bread ↘ △
Great Wall - Left ← ⊡
Great Wall - Right ← △
Storming Flower ↙ ⊡
Knee Cracker ↙ ⊗
Nutcracker ↙ ◎
Back Palm – Back ↑ ⊡
Back Palm – Forward ↑ ⊡
Double Fan ↑ ⊡+△
Ginger Snap ↑⊡+△ ⊗+◎
High/Mid Parry ⊡+◎
Jade ⊡+⊗



Tekken 2



Los ataques con patadas de Jin son fenomenales, y muy fáciles de ejecutar. Pruébalos en nuestra demo.

■ EDITOR	SCEE
■ PROGRAMA	Demo jugable



Cuando *Tekken 2* llegó a nuestras tiendas, no podíamos creernos la suerte que habíamos tenido: superaba al original en todo.

Con un aspecto calcado al de la versión arcade, que sólo los jugadores consumados de salones de juegos podrían distinguir del original, *Tekken 2* conquistó el corazón de todo aquél que lo provó.

Probablemente la gente caía rendida por los gráficos extraordinariamente rápidos, pero una vez ponían sus manos en el pad, quedaban enganchados por otras muchas razones. Por si esto no fuera suficiente, *Tekken 2* contaba con un fantástico abanico de luchadores, con dos de los mejores en nuestra mismísima demo.

Controles

◬	Right arm
⊡	Left arm
◎	Right foot
⊗	Left foot
WC	En cuclillas
~	Immediately after previous hit
[⊗]	Button press is optional

Jun Kazama

⊡,⊡	Punch, Middle Screw Punch
⊡,⊗	Punch-Kick Combo
⊡,◬	Punches
F+◬	Charging Strike
(WC)+⊗,◎	Can-Can
⊡,◎,◎,◎	Punch, x sweeps
⊡,⊡,◎	Punch, Middle Screw Punch, Can-Can
⊡,⊡,⊗	Punch, Middle Screw Punch, front Kick
F+⊡,◎	Middle Screw Punch, Can-Can (golpe bajo)
F+⊡,⊗	Middle Screw Punch, Front Kick (golpe medio)
N+⊗+◎	Cartwheel Kick
F+◎	Lightning Crescent
B+⊗	Backflip Kick
B+⊗,◎,◎,◎,⊗	Backflip Kick, Sweeps, Cartwheel Kick
B+⊗,◬	Backflip Kick, Charging Strike
(d/b+◎), (⊗~◎),◎,◎	Leg Sweeps
(d/b+◎), (⊗~◎),◎,◎,⊗	Leg Sweeps, Cartwheel Kick
F+⊗,⊗	Spinning Roundhouse
⊡+◎	White Heron (pada baja y puñetazo alto combinados)
⊡+◎,◬,⊡,⊡,◎	White Heron, Punches, Can-Can
⊡+◎,◬,◎	White Heron, Punch, Lightning Crescent
⊡+◎,◬,D+◎	White Heron, Punch, Crescent Low
⊡+◎,◬,⊡,◎,◎,◎,⊗	White Heron, Punches, Leg Sweeps, Cartwheel Kick
⊡+◎,◬,⊡,⊡,⊗	White Heron, Punches, Cartwheel Kick
B+(⊡+⊗ or ◬+◎)	Attack Reversal
(F+⊗),◎,◎,◎	Spinning Heel Drop (imbloqueable)
(WS)+◬,⊡,⊡,⊡,◬,⊡,◎,⊗,⊗+◎	Ten string 1
(WS)+◬,⊡,⊡,⊡,◬,⊡+◎,⊡,⊗+◎	Ten string 2
(WS)+◬,⊡,⊡,⊗	Fourstring

Lei Wulong

⊡+⊗	Jumping Bird
◬+◎	Sleeper
F,F+⊡+◬	Tai Trip
⊡+⊗ or ◬+◎	Bulldog
⊡,◬	Punch, Turning Fist
⊗,⊗	High Crescent, Turning Heel Sweep
D,N+◎	Front Kick
B+⊗+◎	Quick Turn
during turn....◬	Turning Upper
⊡	backfist
D+⊡	Sweeping backfist
⊗+◎,⊗+◎,⊗+◎	Back Handspring
D+◎,◎	Turning foot Sweep, Jumping Hook Kick
D+⊡	Turn over-lying on back
⊗+◎	Kangaroo Kick
⊗,◎	Foot sweep, Jumping Hook
F+◎,⊡,◬,⊗,◎ or D+◎	Crescent, punches, kicks
F+◎,⊡,◬ ◎	Crescent, punches, low/mid kick
◎~⊗	Flying Wheel Kick, Quick Drop
⊗~◎,U	Jumping Crescent(s) [up to ⊗]
d/b+◎,[◎]	Foot Sweep, [Jumping Hook Kick]
◎~◎,[⊗]	Dropping Ankle Kick, [Rolling Kicks]
B+⊡+◎,◎ or [⊗,⊗,⊗,⊗,⊗]	Phoenix Kick or Step-In Sidekicks
F,N+◬,⊡,◬,⊡	Charging Punches (baja la defensa)
F,N+⊡,◬,⊡,◬,⊗ or ◎	Running Punches, low or snap kick
F,N+⊗,◎ or d+◎	Crescent, Front kick
B+⊡+◎,◎	Phoenix Kick (imbloqueable)
⊡,◬,⊡,⊗+◎,◬,⊡,◎,⊡,◬,⊗	10-hit String
⊡,◬,⊡,⊗+◎,◬,⊡,◎,⊡,◎,◎	10-hit String
⊡,◬,⊡,⊗+◎,⊗+◎,⊗+◎,⊡,⊡,◬	





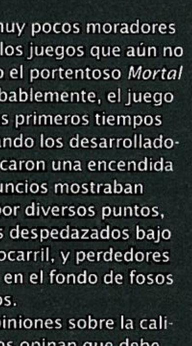


¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Mortal Kombat 3

■ EDITOR **SCEE**

■ PROGRAMA **Demo jugable**



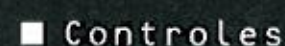
Deben quedar muy pocos moradores de la tierra de los juegos que aún no hayan probado el portentoso *Mortal Kombat*. Tal vez, probablemente, el juego más sangriento de los primeros tiempos de la PlayStation, cuando los desarrolladores de Midway provocaron una encendida controversia. Los anuncios mostraban extremidades rotas por diversos puntos, desafortunados seres despedazados bajo las ruedas de un ferrocarril, y perdedores sin esperanza caídos en el fondo de fosos tapizados con pinchos.

Hay división de opiniones sobre la calidad del juego; algunos opinan que debe su fama solamnete al nivel de sangre salpicando la pantalla, mientras que otros afirman que es uno de los juegos de lucha más envolvente e intuitivo que se haya visto. Para saber si es merece contar con tu aprobación, échale un vistazo en nuestra demo jugable. En dicha demo, puedes jugar en el papel de Sonya o Kano. Este último es un respetable montón de músculos que bailotea por ahí llevando en bandolera algo que recuerda al mismísimo Chewbacca. Por su parte, Sonya ofrece un tipo de combate algo más rápido y da unos saltitos más ágiles.

Una vez te hayas habituado a los movimientos, intenta finalizar el juego con alguno de los finales especiales. Para convertir a un enemigo en un Animal prueba una *Animality*. Para conseguirlo, no puedes usar en ningún momento un movimiento de bloqueo y tienes que hacer un movimiento *Mercy* (son esos en los que das a tu oponente algo de tu energía mientras tienes presionado Run y pulsas Abajo dos veces). Para conseguir un movimiento *Friendships* no puedes bloquear durante el asalto. Puedes hacerlo en cualquier sitio de la pantalla, e incluso tras un movimiento *Mercy*. El movimiento final, *Babality*, sigue las mismas reglas que los *Friendships*, sin bloqueos durante el asalto ganador.



Dijimos que era violento y aquí está la prueba. La demo viene con toda la sangre: es mejor que mamá no lo vea... podría prohibirte que siguieras jugando. Si no te va la sangre, puedes convertirles en hielo y despedazarles. Sobre gustos...



■ Controles

B Atrás
F Adelante
D Abajo
R Pulsa el botón correr
△ Patada alta
□ Puñetazo alto
○ Patada baja
⊗ Puñetazo bajo
R1 o L1 Bloqueo
R2 o L2 Correr

■ Movimientos especiales:

Kano

Throw – F + ⊗ or □
Knife throw – D B □
Knife slash – D F □
Cannon ball – Pulsa ○ y suelta
Grab and shake – D F ⊗
Throw (en el aire) – Bloqueo
Fatality (cerca) – Mantén ⊗ y pulsa F D D F
Fatality (barrido) – ⊗ Bloqueo Bloqueo □
Animality (cerca) – Mantén □y pulsa Bloqueo Bloqueo Bloqueo
Friendship – ○ R R □
Babality – F F D D ○
Best combo – □□ D + X D + □ salto



Sonya

Throw – F + ⊗ o □
Energy rings – D F ⊗
Leg grab – Pulsa D + ⊗ + Bloqueo
Square wave punch – F B □
Bicycle kick – B B D □
Fatality ((más allá de media pantalla) – Mantén pulsado Bloqueo y Correr, luego pulsa U U B D
Fatality (en cualquier sitio) – B F D D R
Animality (cerca) – Mantén ⊗ y pulsa B F D F
Friendship – B F B D R
Babality – D D F ○
Best combo – △ △ □ □ ⊗ B +

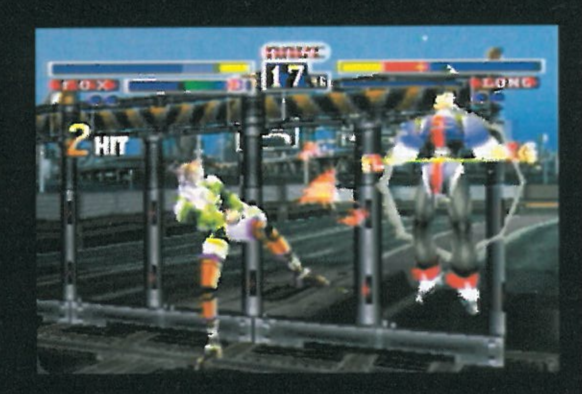


La demo tiene un sistema de dos jugadores pero los juegos nunca duran más de unos segundos.



EN EL CD

Bloody Roar



■ EDITOR **Virgin Interactive**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Tradicionalmente, el juego asociado mayoritariamente asociado con Hudsonsoft es la serie *Bomberman*. Parece lógico, pero hay muchos jugadores que no tienen presente uno de los mejores juegos del año pasado, y este juego no es otro que *Bloody Roar*.

Presentando un nuevo giro en el género de los juegos de lucha, este juego presta a cada luchador humano un alter ego animal, de manera que en ocasiones presencias un desigual combate entre un fuerte lobo y una colegiala desvalida. Para limitar el uso constante de las formas animales, el juego cuenta con una segunda barra de energía que se hace subir a base de golpes bien finalizados sobre los contrincantes. Este sistema funciona también al revés, de modo que los golpes recibidos reducen tu magnetismo animal. Cuando se alcanza el nivel de energía suficiente, tu personaje está listo para metamorfosearse en un animal y entrar en el modo rabioso. Ahora es cuando realmente puedes cometer atrocidades.

En esta demo puedes elegir entre Yugo, que se transforma en un lobo, o Alice, que se inclina por un conejo como alter ego. Para conseguir el triunfo, encáralo como lo harías en *Street Fighter*, aporreando sin piedad al sufrido pad.

■ Controles

Dpad	Dirección
⊡	Puñetazo
⊗	Patada
◎	Animal
△	Rabia
QC	Cuarto de giro
HC	Medio giro

Yugo

⊡	High punch
F+⊡	Mid punch (fuerte)
d/f+⊡	Mid punch (débil)
D+⊡	Low punch
d/b+⊡	Turning low punch
B+⊡	Turning high punch
u/b,u,u/f+⊡	Jumping elbow slam
⊗	High kick
F+⊗	Axe kick
d/f+⊗	Mid kick
D+⊗	Low kick
d/b+⊗	Sweep
B+⊗	Spinning kick
u/b,u,u/f+⊗	Flying spinning kick

Modo animal

◎	Mid slash
F+◎	Jumping double slash
d/f+◎	Low swipe
D+◎	Lifting attack (flotante)
d/b+◎	Low kick-out
B+◎	Turning backhand swipe
u/b,u,u/f+◎	Flip kick

Movimiento especiales

QCF+⊡	Rushing elbow
QCB+⊡	Charge-up uppercut
QCF+⊗	Jumping knee
QCB+⊗	Flip kick
QCF+◎	Neck rip (lanzamiento))
QCB+◎	Jump back (cerca de un muro, pulsa ⊡ o ◎ o ⊗ para atacar más allá)

Combos:

⊡, ⊡, ⊡, ⊗
⊡, ⊡, ⊡, d+⊗
⊡, ⊡, f+⊡
⊡, ⊡, ⊗
⊡, ⊗, ⊗
◎+⊡, ⊡, ⊡
DF+⊡, ⊡, ⊡, ⊡
QCF+⊡, F+⊡, ⊡
⊗, ⊗
⊗, D+⊗
D+⊗, ⊗
d/f+⊗, ⊗
F, F+⊗, D+⊗

Alice

⊡	High punch
F+⊡	Strong mid slash
d/f+⊡	Mid punch
D+⊡	Low punch
d/b+⊡	Spinning leg punch
B+⊡	Retreat & mid punch
u/b,u,u/f+⊡	Jumping head attack
⊗	High kick
F+⊗	Forward flip kick
d/f+⊗	Shin kick
D+⊗	Low lick
d/b+⊗	Turning leg kick
B+⊗	Fast reverse roundhouse kick
u/b,u,u/f+⊗	Jumping rising kick

Modo animal

◎	High punch
F+◎	Jump kick
d/f+◎	Low leg stomp kick
D+◎	Low punch
d/b+◎	Turning low kick
B+◎	Jumping double foot stomp kick
u/b,u,u/f+◎	Forward flip kick

Movimiento especiales

QCF+⊡	Rising spin attack
QCB+⊡	Charge-up mid forearm attack
QCF+⊗	Handstand flip kick
QCB+⊗	Flip kick
QCF+◎	Jump-in head throw
QCB+◎	Jump & land kick attack

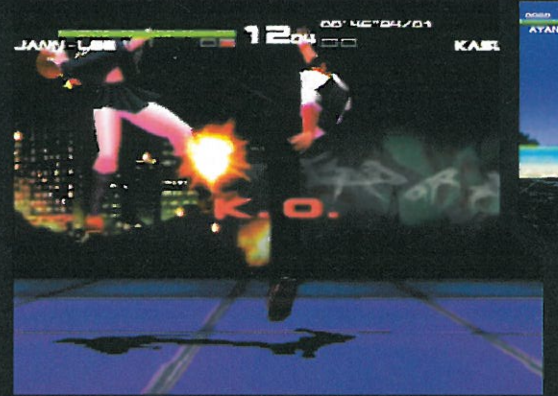
Combos:

⊡, ⊡, ⊡, F+⊡
⊡, ⊡, ⊡, D+⊡
⊡, ⊡, ⊡, B+⊗
⊡, ⊗, ⊗, F+⊗
⊡, ⊗, ⊗, B+⊗
⊡, ⊗, ⊗, D+⊗
F+⊡, ⊡
B+⊡, ⊡, ⊗
B+⊡, ⊗
D+⊡, ⊗, ⊗
d/f+⊡, ⊡
d/b+⊡, ⊗

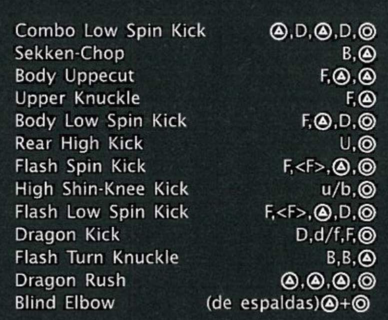


Tal vez Alice no parezca nada del otro jueves, pero es muy capaz de darle su merecido a Yugo.

Dead or Alive



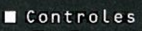
Es uno de los juegos más violentos, pero al mismo tiempo es de los más realistas, con montones de movimientos típicos de las películas de Kung Fú. Como puedes ver en la demo, los fondos son muy especiales. Lei Fang es una de nuestras luchadoras favoritas: prué-



■ EDITOR	SCEE
■ PROGRAMA	Demo jugable

Éste es un juego curioso. No es que no nos gusten los juegos de lucha con buen aspecto: es que éste es clavado a un juego para la Saturn. Cuando llegó al mercado japonés, la gente pensó que era un juego orientado exclusivamente a la Saturn, pero Tecmo sorprendió a todos presentando una versión para PlayStation tan interesante como impresionante. ¿Y qué nos importa todo esto?, te preguntarás. Bien, resulta que es lo más parecido que puedes conseguir a *Virtua Fighter* para la PlayStation. En serio, juega con uno de ellos y luego con el otro, y verás que son increíblemente similares.

No permitas que esta similitud con la Saturn te haga salir huyendo. *Dead or Alive* es uno de los mejores juegos de lucha del disco. Ofrece una amplia gama de luchadores, una completa colección de movimientos y una animación extraordinariamente suave (60 marcos por segundo de pura suavidad).



■ Controles

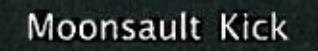
Dpad Dirección
⊗ Puñetazo
Ⓐ Puñetazo
◎ Patada
ⓐ Agarre
<?> Todos los movimientos entre estos paréntesis deben realizarse independientemente de los demás movimientos. No pulses ningún botón más al mismo tiempo. ¿De acuerdo?

Jann Lee

Jab	Ⓐ
Uppercut	d/f,P
Low Knuckle	D,Ⓐ
High Kick	◎
Side Kick	d/f,◎
Low Kick	D,◎
Dragon Blow	D,d/f,F,Ⓐ
Sonic Uppercut	Ⓐ,D,Ⓐ,Ⓐ
Dragon Knuckle	<D>,B,F,Ⓐ
Combo Low Spin Kick	Ⓐ,D,Ⓐ,D,◎
Sekken-Chop	B,Ⓐ
Body Uppecut	F,Ⓐ,Ⓐ
Upper Knuckle	F,Ⓐ
Body Low Spin Kick	F,Ⓐ,D,◎
Rear High Kick	U,◎
Flash Spin Kick	F,<F>,Ⓐ,◎
High Shin-Knee Kick	u/b,◎
Flash Low Spin Kick	F,<F>,Ⓐ,D,◎
Dragon Kick	D,d/f,F,◎
Flash Turn Knuckle	B,B,Ⓐ
Dragon Rush	Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,◎
Blind Elbow	(de espaldas)Ⓐ+◎

Kasumi

Jab	Ⓐ
Uppercut	d/f,Ⓐ
Low Knuckle	D,Ⓐ
High Kick	◎
Side Kick	d/f,◎
Low Kick	D,◎
Shadow Sword	F,F,Ⓐ
Silver Flamingo	F,B,◎
Float Sword	U,Ⓐ
Air's Kick Combo	Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,◎
Round Sword	B,Ⓐ
Ground Tornado Combo	Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,D,◎
Illusion Sword	d/f,<d/f>,Ⓐ
Double Tornado Combo	Ⓐ,Ⓐ,◎,◎
Deep Mist	d/f,Ⓐ,Ⓐ
Moon Flash Combo	Ⓐ,Ⓐ,u/f,◎
Wind Fang	d/f,Ⓐ,◎
Lightning Spin Combo	Ⓐ,Ⓐ,F,Ⓐ,D,◎
Rising Cutter	U,◎
Lightning Dirk Combo	Ⓐ,Ⓐ,F,Ⓐ,◎,◎
Heaven's Arrow	u/f,◎
Ground Tornado	D,H+◎
Moonsault Kick	u/b,◎



Lei Fang

Jab	Ⓐ
Elbow	F,Ⓐ
Backhand	d/f,Ⓐ
Palm Strike	D,Ⓐ
High Kick	◎
Front Kick	d/f,◎
Low Kick	D,◎
Shotei	u/f,Ⓐ
Double Fist	F,Ⓐ
Upper Elbow	U,Ⓐ
Double Smash Kick	◎,◎
Palm Attack	u/b,Ⓐ
Front Screw Kick	K,D,◎
Lei's Attack	B,Ⓐ
Rolling Sobat	u/b,◎
Upper Palm Smash	B,Ⓐ,Ⓐ
Low Joint Kick	d/b,◎
Back Fist	d/b,Ⓐ
Swirling Face Kick	B,◎
Back Fist Punch	d/b,Ⓐ,Ⓐ
Chiki Screw Back Kick	B,◎,◎
Palm Spring Kick	F,Ⓐ,◎
Triple Screw Kick	B,◎,◎,D,◎
Double Hands	F,F,Ⓐ
Double Jump Kick	u/f,◎,◎











Los gráficos no son lo mejor del mundo entero, pero cumplen sobradamente y son lo bastante rápidos.

EN EL CD

Dynasty Warriors





■ EDITOR **Ocean**

■ PROGRAMA **Deno jugable**

Tiene algo de la belleza de *Tekken 3* y de las armas de *Soul Blade*; es otro ejemplo de un juego decente que pasó tristemente desapercibido en su llegada a las tiendas. Y es una verdadera lástima, porque se trata de un juego la mar de interesante, que puede presumir de contar con algunos de los mejores garrotes del circuito.

Ambientado hace 1800 años en la China feudal, la acción es trepidante y furiosa, con una gran gama de luchadores ataviados con armaduras, prestos a despachar al primero que se acerque. Algunos son canijos y realizan auténticas maravillas con sus palos de lucha, mientras los grandullones del juego se basan en la fuerza bruta para agujerearte el sistema digestivo son sus *Sai*. El estilo de la lucha no se basa en los interminables encadenamientos para conseguir combos, de modo que se puede dominar sin tener la memoria de un genio (aunque la memoria de un genio nunca estorba, lo decimos por experiencia). La defensa también tiene su interés, con posibilidades para atraer a los jugadores de talente defensivo y observador. Pero ten presente que si usas demasiado tu arma como medio defensivo puedes acabar consiguiendo una espada en pedazos o un bastón de lucha por piezas.

Nuestra demo te permite jugar en el modo un jugador arcade y la elección entre dos luchadores: Hang Fei y Xiahou Dun. Por cierto, el medidor en la parte inferior de la pantalla mide la energía 'Chi' de tu luchador – cuanto más alta esté, más movimientos especiales podrás ejecutar.

■ Controles

Dpad Dirección
⊡ Cuchillada
◎ Desviar
⊗ Esquivar
△ Estocada
HCB Medio giro atrás
WS En pie

CHOU-HI/ZNAG FEI

Lanzamiento especial

HCB + ⊡ strangulating spin

Combos:
⊡,⊡,⊡
⊡,⊡,△

Especiales
WS + ⊡, ⊡ uppercut, overhead chop
WS + △ mid stab
d/f + △ overhead hit
D,F + △ power stab
D,B + △ uppercut
D,B + ⊡, ⊡ double over head chop
F,F + △ shoulder charge
F,F + ⊡, ⊡, ⊡, ⊡ quadruple spins +
△, △ delayed stab
F,D,d/f + △ ground shaker

KAKOU-TON/XIAHOU DUN

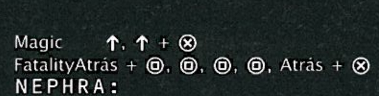
Combos:
⊡,△
△,⊡,⊡
⊡,⊡,⊡,⊡

Especiales
WS + ⊡, ⊡ double circle swings
WS + △ mid stab
DB + ⊡ whirling low slash
D,F + △ + ⊡+△, (mantén pulsado)
⊡+△ jump chop
D,F + ⊡, ⊡, ⊡. tripple circular uppers
D,B + ⊡. turning wide arch
F,F + ⊡ overhead chop
)



Cardinal Syn





■ EDITOR **SCEE**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Cardinal Syn da una nueva vuelta de tuerca a los beat 'em ups al introducir al jugador en un escenario interactivo. Existen montones de sorprendentes ejemplos de escenas interactivas, partes móviles, ambientaciones que puedes usar en tu favor. Piensa por ejemplo en la capacidad de arrojar partes del escenario sobre tu oponente, abrir cajas para descubrir potenciadores o armas más potentes, y empezarás a entrever la diversión que atesora.

Para garantizar un efecto de inmersión adecuado a la situación, *Cardinal Syn* está generosamente regado con sangre denominación de origen «luchadores». Esa cosa roja va empapando todos los rincones de los interactivos escenarios. No tenemos ni la más remota idea sobre cómo diablos consiguen los luchadores terminar los combates tras perder tal cantidad de sangre. La sección que presentamos aquí cuenta con una pelea de uno o dos jugadores entre la luchadora de dorada armadura, Nephra, y el misteriosamente ataviado Redemptor (quien, curiosamente, es un jefe de final de nivel en el juego completo). Estás avisado: los movimientos finales pueden llegar a ser muy dolorosos. Cuidado con los movimientos giratorios capaces de separar limpiamente la cabeza de sus correspondientes hombros... ¡es un encanto!

■ Controles

Pulsa L2 para correr
⊗ Cuchillada baja
⊡ Cuchillada media
△ Cuchillada alta
◎ Defensa

REDEMPTOR:
Ataque 1 Atrás + ⊗, ⊗
Ataque 2 Atrás + △, △
Ataque 3 ↑ + △, ⊗
Projectile ↑, ↑ + R2
Magic ↑, ↑ + ⊗
FatalityAtrás + ⊡, ⊡, ⊡, ⊡, Atrás + ⊗

NEPHRA:
Ataque 1 Atrás + ⊡, ⊗
Ataque 2 Atrás + △, ⊗
Ataque 3 Atrás + ⊗, △
Projectile ↓, ↓ + R2
Magic Atrás, Atrás + R2
Fatality ⊡, △, ⊡, ⊡, Atrás + ⊡



Battle Arena Toshinden 2

■ EDITOR **SCEE**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Toshinden siempre ha contado con pocos pero fervientes seguidores. En cualquier feria de juegos del Japón encontrarás a los personajes de este juego apareciendo por los rincones y haciendo travesuras, ataviados tal y como aparecen en el juego. La atracción de la feria, vamos.

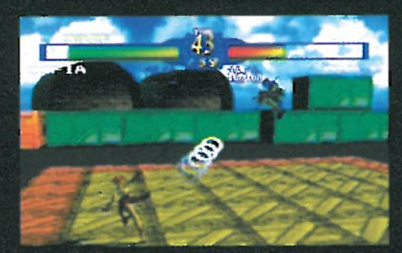
Desde el día en que se hizo el lanzamiento de la serie *Toshinden*, hemos asistido a una sesión de cirugía estética sin precedentes. Atrás quedan los primitivos personajes, reemplazados por luchadores hermosamente renderizados, repletos de sombreados Gourand hasta el punto que te costará encontrar ejemplos mejores de calidad.

Uno de los puntos fuertes de esta demo es que el modo un jugador no sólo se limita a los dos luchadores proporcionados gratuitamente con la demo, y te puedes encontrar luchando contra uno de los muchos canallas que aparecen en el juego completo. Para la diversión en el modo dos jugadores puedes elegir entre el poderoso Fo o bien la sílfide Sonia. Para quienes les guste el estilo del venerable hombre de acción Fo, de sorprendente parecido con el señor Miyagi de las pelis de *Karate Kid*, está disponible un sorprendentemente veloz ataque junto con unos proyectiles de ataque muy potentes... espera a ver su bola de fuego (o algo así). Sonia ofrece fuerza por encima de velocidad, pero encadenar una condenada serie de ataques. Tú eliges: ambos son inteligentes combatientes.





Las bolas de fuego son de lo más potente del juego: lanza cuantas puedas.

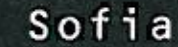


■ Controles

□	Mano
△	Mano
○	Pierna
✕	Pierna
L1 L2	Giro
R1 R2	Golpe fuerte

Fo

Movimiento:	Pulsaciones::
Don Pa	F, d/f, D, d/b, B, △
Don Pa (air)	F, d/f, D, d/b, B, △
Don Do Ko Shu	B, d/b, D, d/f, △
Don Pa	D, d/b, B, △
Ka Po Re	D, d/b, B, ✕
Ro Shin Wai Ko	B, F, △
Claw Slide	D + △
Giant Air Sphere	D, d/f, F, B, d/b, D, B,○+□
Small Fart	B, u/b, U, UF, F, ○+□
Big Fart	○, □, ✕, △ + F
Do Don	✕+○+△+□
Do Don Pa	F, B, d/b, D, d/f, F, B, △



Sofia

Movimiento:	Pulsaciones::
Forward Thunder Ring	D, d/b, B, □
Upward Thunder Ring	D, d/b, B, △
Air Downward Thunder Ring	D, d/b, B, □
Air Forward Thunder Ring	D, d/b, B, △
Aurora Revolution	F, d/f, D, d/b, B or F, D, B,
Love Shower	B, d/b, D, d/f, F, ✕
Rattlesnake	D, d/f, F, △
Salamander	F, d/f, D, B, d/b, B, F, B, △
Love Lover	✕+○+△+□
Call Me Queen	F, B, F, B, △



Victory Boxing 2

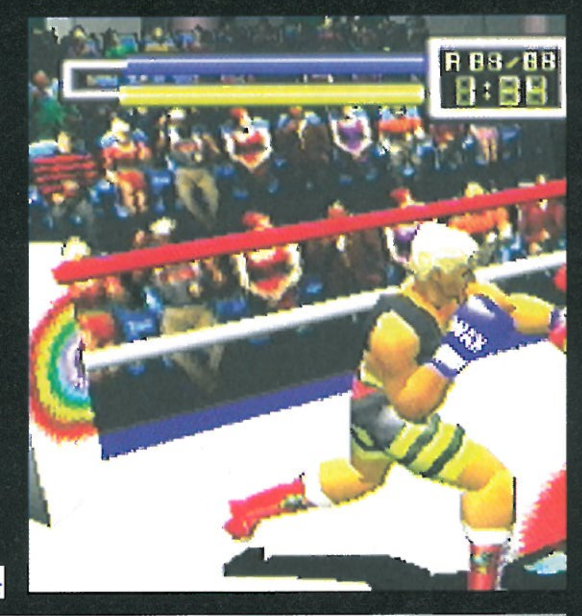
■ EDITOR **JVC**

■ PROGRAMA **Demo jugable**

Si tenemos en cuenta que el primer juego deportivo que apareció para la PlayStation era un juego de boxeo, *Boxers Road*, resulta sorprendente que este deporte haya conocido tan pocas encarnaciones recientemente, de las cuales sólo un par merecen mención especial. Afortunadamente, ésta es una de las mejores. Además de lo habitual en juegos de lucha, puedes tomar a tu cargo un boxeador desde la categoría amateur y llevarle de la mano hasta el último peldaño... someterse a un tratamiento especial de cirugía estética procedente de los expertos puños del doctor Tyson. Cuando juegues la demo observarás que está al completo, con dos barras de energía estándar. La superior te hace saber cuánto te falta para llegar al K.O., mientras que la inferior indica cuánto te queda antes de llegar al colapso total. Si consigues evitar una serie encadenada de golpes, la barra superior se recupera lentamente. Disfruta con la demo, donde tienes la oportunidad de enderezar la carrera de Lennox Hedges. Recuerda, es esencial que no bajes la guardia en las distancias cortas y aprende a atacar en rachas breves. Los puñetazos al cuerpo, que restan energía a tu oponente, son el camino más seguro para conseguir derrotar al contrincante.

■ Controles

□	Proteger cuerpo
✕	Golpear cuerpo
△	Proteger rostro
○	Golpear rostro
L1	Balanceo
R1	Puñetazo especial
START	Pausa
SELECT	Insultar





TEKKEN 4: ¿BRONCA PARA CUATRO JUGADORES?

¿SERÁN ASÍ LOS BEAT 'EM UPS QUE VIENEN?

Cuando, el 16 de febrero, Sony hizo públicos sus planes y especificaciones para la nueva consola PlayStation 2, las demos que mostraron, que ponían de relieve el potencial de la nueva máquina, eran asombrosas. Utilizando las secuencias de introducción representadas de algunos de los mejores títulos actuales de PlayStation como punto de referencia, las cortas secuencias de material jugable que vieron los delegados en la exclusiva conferencia japonesa –y luego el resto del mundo a través de Internet– no dejaron ninguna duda a quienes las vieron de que formaban parte del genuino futuro de los vídeojuegos. Los fans de los *beat 'em up*, de todas formas, tuvieron buenas razones para sentirse especialmente felices con lo que se estaba exponiendo.

Junto con las nuevas y supermejoradas versiones de *Gran Turismo* y *Ridge Racer*, se sucedieron tentadoras miradas a Paul Phoenix y Jin Kazama mientras alborotaban en un pasillo trasero, observados por una multitud igualmente animada de mirones. Escenas familiares para quien ha visto la impresionante intro de *Tekken 3*, pero resultaba inhabitual que dos hombres de Namco controlaran la acción utilizando joypads convencionales de PlayStation conectados a una hilera de ordenadores. Las especulaciones en relación con el siguiente asalto de *The King of Iron Fist Tournament* se estaban aireando.

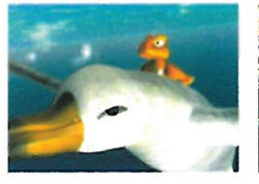
A partir de esto, es muy probable que *Tekken 4* acabe siendo uno de los primeros títulos en aparecer para PlayStation 2, el mazazo definitivo que propulse su lanzamiento. En primer lugar, la saludable relación que Namco mantiene con Sony como uno de sus desarrolladores más favorecidos implica que el equipo de Namco sea, probablemente, uno de los primeros en disponer de un kit de desarrollo de la nueva consola. Nueva máquina para una generación, nueva entrega del juego-buque insignia de la máquina actual: todo encaja ¿Qué mejor manera de seducir a todo el mundo con la nueva máquina que lanzando esperadas secuelas de grandes juegos ya existentes? La continuidad de la



Los gráficos del próximo *Tekken 4* serán parecidos a estas imágenes renderizadas de los actuales juegos *Tekken*. Asombroso.



¿Recuerdas cuando la primera vez que los viste, las intros y los finales de los *Tekkens* te dejaron sobrecogido y sin aliento? Bueno, pues con los avances de PlayStation 2, controlar a los personajes con gráficos de una calidad similar [o incluso mejor] se convierte en una sorprendente realidad.









Crear tonos de carne y rasgos de cara con un realismo fotográfico estará mucho más cerca con PlayStation 2. ¿Y pensabas que cosas como éstas estaban bien? Espérate...

fraternidad de jugadores está asegurada, y no resulta ser cínico por parte de Sony porque la demanda era realmente enorme.

Como consecuencia, ¿qué podemos esperar de *Tekken 4*? Obviamente, sin ningún comentario oficial todavía por parte de Namco, buena parte de las especulaciones continúan sin ser confirmadas, pero de las escasas migajas de información que existen, es posible aventurar algunas prudentes conjeturas. Evidentemente, habrá una multitud de nuevos personajes deseando ser el ganador. Respecto a la ya compleja trama de Tekken abandonando a Jin (hijo de Kazuya y Jun) y Forest Law (hijo de Marshall), una de nuestras fuentes de información da a entender que una de las nuevas caras será la de la hija de Eddy Gordo con Nina Williams. También es posible que haya una nueva generación Yoshimitsu y una nueva versión de Jack. Obviamente, las intros y finales de estos personajes serán apabullantes, ya que es posible que consistan en unos minutos de animación renderizada de alta calidad, con realismo fotográfico.

A medida que transcurre la propia acción, el desarrollo más impresionante y útil podría ser la introducción de la inversión cielo-tierra, que añadiría una dimensión completamente nueva a la lucha. Las inversiones han llegado a ser una parte integral de la acción y disponer de ellas haría que las luchas fuesen más realistas y complejas. Si esto fuera posible, no hay motivo para que no se incluyan también los juegos malabares en el aire. Como la nueva máquina utilizará controladores que ya existen, es improbable que se introduzca ningún cambio radical en la configuración de los botones, a no ser que Namco decida una vez más hacer los honores a su juego con un nuevo elemento de hardware, tal y como hizo con *Ridge Racer 4* y *Time Crisis*. Otras multipartes, como la tabla de surf del Rey, también podrían ser introducidas con facilidad.

De todas formas, la auténtica guinda en el pastel de *Tekken 4* podría ser su modo multijugador. Si hay una especificación garantizada en PlayStation 2, es que contará con cuatro puertos de control en lugar de dos, lo que abre a Sony el mundo del multijuego, hasta ahora dominado por Nintendo. Imagínate un modo Pelea en el que cuatro jugadores, o incluso más si la nueva tecnología lo permite (recuerda los multi-taps), pudieran pelear entre sí sin restricciones de velocidad o de movimiento en un campo de lucha auténticamente en 3-D. Esas perspectivas, realmente, hacen la boca agua.



Esto son imágenes reales de demos de PlayStation. La lucha entre Paul y Jin era controlada con joypads estándar. La secuencia del salón de baile de *Final Fantasy* era una demo en tiempo real. Con ambas echabas una sorprendente ojeada al futuro.

¡Psssst!

Se oyen rumores, se parlotea sobre títulos, se habla en susurros, se difunden los chismes...

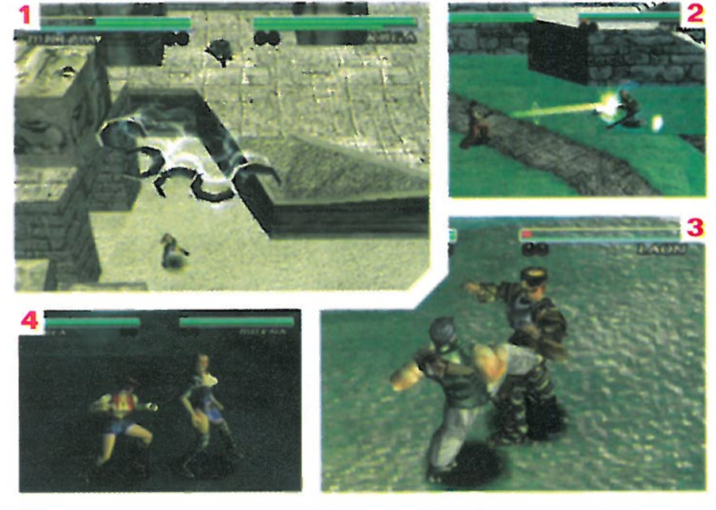
Según algunos rumores terriblemente dudosos procedentes de grupos de noticias de usuarios japoneses de Usenet, se está preparando un *spin-off* del *beat 'em up Metal Gear Solid*. Con franqueza, nos lo creeremos cuando lo veamos, pero es una perspectiva tentadora. Los personajes están, después de todo, en su lugar, pero ¿no sería mejor abandonar tanta cautela y dar a Liquid Snake, Ninja u Ocelot un buen aspecto pasado de moda? Y, ¿estaría dispuesto Konami a diluir su ultragenial marca cuando parece que aparecerá una secuela más convencional para la nueva generación de PlayStation, recientemente anunciada? Veremos... Parece que en Codemasters confían tanto en las habilidades de *Prince Naseem*, de las que nunca se ha dudado, como en las suyas propias. O al menos ése debe ser el caso si resultan ser ciertos los recientes rumores de una secuela del recientemente aparecido *Prince Naseem*... Vuelve el hombre en calzón corto. *WWF Attitude* es el último de una larga serie (algunos creen que demasiado larga) de devaneos de longevidad y podría ser el más más de todos los aparecidos hasta la fecha. *Attitude*, en el que aparecen más de 40 luchadores «de la vida real» y donde tienes la opción de crear tu propio combatiente –desde las características faciales hasta la ropa, e incluso el tema musical– también ofrecerá modos de juego como *Last Man Standing* («el último en quedar en pie»), *Pay Per View* («pagar por ver», en el que organizas los ocho mejores combates de tus, emmmh, sueños), *First Blood* («primera sangre»), *I Quite* («yo al completo»), *Iron Man* («el hombre de hierro»), *Tornado*, *Hard Core* («muy duro») y *Steel Cage* («jaula de acero»). El cerebro, una vez más, se recalienta... Parece que Dream Factory, los desarrolladores de *Ehrgeiz* (ver página 24 para más información sobre este fantástico juego), ya están trabajando en la secuela del juego de Arcade y se rumorea con intensidad que aparecerá para PlayStation 2.

DESTREGA

LAS PRIMERAS IMPRESIONES SON...

De vez en cuando, aunque admitimos que no muy a menudo, quizá te canses un poco de *Tekken*. A lo mejor quieres luchar con algo original. Entonces, deberías fijarte en el nuevo juego de lucha que está causando sensación en Japón: *Destrega*.

Está basado en un innovador sistema de lucha, en el que hay tres ataques de cerca (normal, fuerte y muy fuerte) y tres ataques especiales a larga distancia. Mientras tanto, puedes saltar, bloquear a tu adversario y esconderte detrás de las paredes, escaleras y columnas de un campo de lucha completamente en 3-D. Hay gran cantidad de estrategia en el juego, no sólo si organizas exitosos ataques sino también al contraatacar a los de tu oponente. O sea: los personajes luchan bien, pero su aspecto también es genial. No sólo están fantásticamente detallados, sino que sus movimientos en el aire son tan suaves como quieras, y los efectos especiales mágicos están al alcance del botón. Te descubrirás probándolos sólo para ver una vez más la animación... ¡incluso si hacerlo supone recibir alguna patada! Hay mucho por disfrutar, pero el modo Story es el más satisfactorio. Luchas contra los hombres de Zauber, el primer ministro de la Maldad, que eliminan sistemáticamente a cualquiera que suponga una amenaza potencial a ese gran hombre. Mientras matas a los malos, también eres recompensado con algunas exuberantes secuencias. *Destrega*, que también dispone de los modos Versus, Endurance, Team y Time Trial, es un juego a tener en cuenta. Mejor será que *Tekken* se ande con cuidado con las novedades que aparecen...



[1] Con unas escenas tan extensas y la invitación implícita a explorarlas, los ataques con proyectiles de largo alcance como éste son una necesidad. [2] Igual que en *Bushido Blade*, tienes ventaja si ocupas un terreno elevado y atacas hacia abajo. [3] Acércate lo suficiente y verás los impresionantes detalles con que están hechos los luchadores. [4] Las tradicionales damas de breve vestuario también están presentes y son correctas.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

MÁS ACCIÓN CLÁSICA DE VIRGIN Y CAPCOM

Igual que volver a escuchar viejos discos después de comprar música a la última, ¿qué mejor se puede hacer que agenciarse *Street Fighter*s cuando ya has hecho cuanto se puede hacer con el maravilloso *Street Fighter Alpha 3*? Bueno, en Capcom piensan así, porque están a punto de reunir una recopilación de los *Street Fighter* esenciales con todos los éxitos arcade de principios de los 90.

Primero, los hechos. Igual que en un CD de grandes éxitos, se incluyen tres de los más populares *beat 'em up* de Capcom: *Street Fighter II: The World Warrior*, *SFII: Champion Edition*, y *SFII: Turbo*. Son todo conversiones absolutamente perfectas a partir de arcades y, con franqueza, le encantarán a cualquier fan.

Es una desvergonzada adaptación de la vieja escuela de principio a fin, pero a diferencia de las ridículas y chabacanas recopilaciones *shoot 'em up* que están apareciendo ahora, hay algo abrumadoramente cautivador en ésta. Probablemente, que todos los personajes de los *Street Fighter* son brillantes. Desde Blanka a Balrog, sin olvidar a Ryu, los famosos luchadores en 2-D aparecen aquí con toda su gloria, y es como reencontrarse con viejos amigos tan pronto como pillas a uno.

También hay algunos preciosos detalles. La historia de los tres juegos se explica en detalle y el trabajo artístico de producción de todos los personajes añade otra dimensión a la más famosa serie de jugadores de la historia.

Los juegos en sí no son demasiado distintos entre sí pero, en cierto modo, no importa. Los pequeños cambios, la atención al detalle y el hecho de que, bueno, es *Street Fighter*, hace que cualquier experto en *beat 'em up* deba conseguirlo.









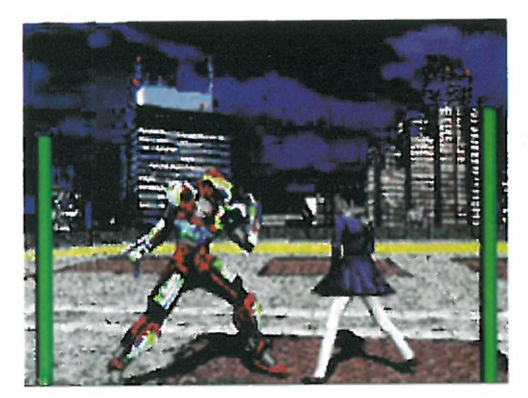
[1] Guile consigue lo mejor de Ken, por lo menos en estos momentos, y ni siquiera era un Sonic Boom. [2] Dhalsim de vuelta a su auténtica personalidad de piel viscosa y elástica. [3] El clásico canje de velocidad por potencia: Chun Li contra Ryu. [4] Dos locos.



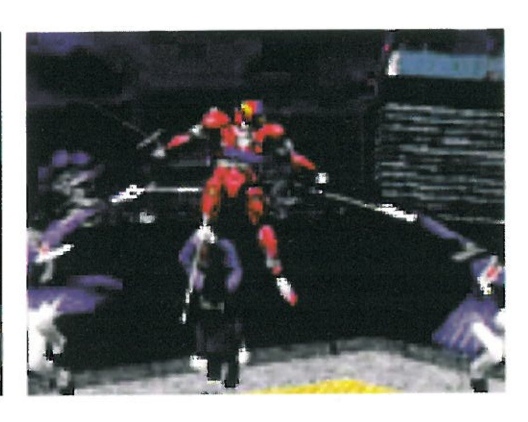
VIEW

TEKKEN 3

No sólo hace los mejores juegos de lucha (de la historia), Namco también produce las mejores y más detalladas representaciones para acompañarlos. Mira de cerca este retrato de Jin Kazama si no nos crees. Desde los reflejos en sus guantes (y en sus botones) hasta la crepitante electricidad alrededor de su puño derecho, pasando por el simplemente increíble detalle del pelo en la cara. Esto es lo más cercano a la perfección a lo que se puede llegar...







ERETZVAJU

LOCURA ANIME DE ALTA CALIDAD

Este impetuoso luchador acaba de superar una tormenta en Japón y no cuesta descubrir por qué. Ha mezclado las infames imágenes de dibujos animados con la animación y los personajes en 3-D. Francamente, parece maravilloso.

También hay un asombroso guión anime, que es un sitio tan bueno donde empezar como cualquier otro si te estrenas en el género. Con una atención tan gloriosa al detalle en los fondos, sería demasiado fácil para el juego *Eretzvaju* quedar algo por encima de la media. Afortunadamente, éste no es el caso. De hecho, es uno de los más fáciles *beat 'em up* que pueden hallarse.

Hay literalmente dos botones: uno para el ataque y otro para la defensa. Esto debería implicar una lista muy corta de movimientos, pero los tres tipos de ataques –junto con los golpes habituales y patadas– sólo funcionan en ciertas condiciones, y, como los ángulos de cámara cambian constantemente, nunca suena repetitivo. La «sensación japonesa» de *Eretzvaju* se nota todavía más por la música y los efectos de sonido. ¡Es una burbujeante fiesta nipona, aparentemente cantada por Okui Masami, la cantante anime de moda! Y no sólo eso, también hay gran cantidad de conversación, una vez más por parte de una de las estrellas del anime de allí. Sólo deseamos que no hagan una traducción al inglés, ya que el lenguaje encaja perfectamente con el ambiente.



LOS VIEJOS TIEMPOS DE LA ESCUELA

Al principio, mucho antes de que llegásemos a *Tekken 4*, y cuando hablar de lentejuelas se hubiera considerado como algo de locos y reumáticamente retrospectivo, teníamos *Double Dragon* y un montón de otros juegos de lucha (*Alterered Beast*, *Kung Fu Master* y *Final Fight*). En todos ellos, bastaba con pasearte a izquierda o derecha y destruir de una sola patada o golpe a todos los malos con los que te cruzaras.

Esto era a principios de los ochenta y mientras los de Spandau Ballet ladraban y los arcade de una nación iban empaquetados en estos *beat 'em up*. De todas formas, para el momento en que el Commodore 64 estaba en su apogeo, se lanzó *IK+*, que todavía se considera un paso hacia adelante para el género de dos jugadores (en realidad, era para tres jugadores, algo que no se repitió con éxito otra vez hasta que *Dragon* se lanzó en 16 bits a mediados de los 90). También en los arcade, en 1987, apareció *Street Fighter*, para estupefacción de los jugadores, que no conseguían hacerse con el control de sus ingeniosos botones, sensibles a la presión.

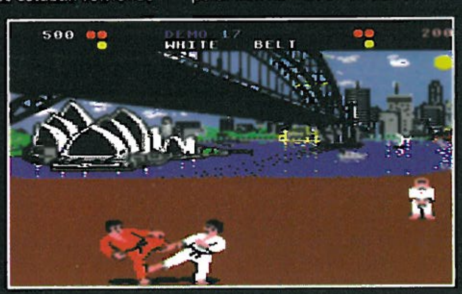
No fue hasta que se lanzó *Street Fighter 2*, en 1991 –que apareció más tarde para 16 bits– que la fiebre por los *beat 'em up* llegó al mundo de los juegos. Nos proporcionaba una multitud de jugadores compulsivos, todos ajustados al mismo patrón, aunque con estilos –y cortes de pelo– equilibrados y distintos. Era también un juego en el que maduros profesionales podían ser derrotados por chavales de cuatro años que aporrearan cualquiera de los botones. Esto supuso también el nacimiento de tramposas técnicas para impresionar a los amigos. Más tarde se amplió con la existosa serie *Mortal Kombat*, sus fatalidades y sus banalidades. *MK* también fue un paso para alejarse del aspecto de dibujos animados de *Street Fighter*, que Capcom todavía tiene reparos en sustituir.

Cuando se lanzó *Virtua Fighter*, el realismo y el peso que había detrás de los movimientos de los personajes, que se estaban volviendo muy complejos, creó otra avalancha de fans de los *beat 'em up*. Hasta ese momento, estaba bastante claro que el *beat 'em up* era el sostén principal de los videojuegos. Desde *VF*, eran sólo saltos, golpes y patadas. Hasta que se desarrolló la serie *Tekken*. Lo siguiente que debemos hacer es esperar a que aparezcan los juegos para cuatro jugadores para asestar un buen golpe a los arcades y títulos que te permitan insertar tu propia cara a un luchador. Los *beat 'em up* son la vanguardia de los videojuegos y podemos esperar mucho más en el futuro.









FIGHTER MAKER

CONTROLA EL LUCHADOR DE TUS SUEÑOS





Define cada uno de los detalles de los resultados y aspecto de tu propio luchador.

Cuántas veces no has dado un respingo en el asiento después de un golpe en *Tekken* y has culpado al personaje (o al joypad) de tus embarazosos fallos? Pues date por avisado: tus excusas pronto harán reir si juegas con *Fighter Maker*. ¿Por qué? ¡Porque este nuevo y emocionante *beat 'em up* te da la oportunidad de crear tu propio luchador!

Fighter Maker está basado en un kit de construcción que, por decirlo de alguna manera, hace exactamente lo que promete en la caja. Primero de todo, diseñas qué aspecto quieres para tu artista marcial particular. Y luego es cuando se vuelve realmente interesante. Evidentemente, puedes seleccionar sus movimientos especiales a partir de una biblioteca que contiene 600, pero también puedes crear tus propias intercepciones y combos, haciendo que cualquier articulación del cuerpo gire en cualquier dirección. Suena complicado, pero cuando añades la posibilidad de crear tu propio movimiento de victoria, ¡vale la pena!

Luego, después de probar a tu hombre en tiempo real para asegurarte de que va a hacer su trabajo, escoges el paisaje donde debe empezar la batalla. Probar tu creación frente a los 15 personajes originales de *Fighter Maker* es fantástico, especialmente cuando avanzas en el escalafón del campeonato y terminas encontrándote con algunos de los grandes luchadores.

La belleza de *Fighter Maker* es que, si uno de esos matones te da una buena paliza, puedes retirarte, mejorar a tu luchador e intentarlo otra vez. ¡Es casi como entrenarle, pero sin los aburridos ejercicios! ASCII, con unos gráficos parecidos a los de la serie *Tekken*, tiene un ganador seguro entre manos con *Fighter Maker*.















Dispones de muchas horas de diversión estadística para disfrutar.

POR CIERTO, ¿2-D CONTRA 3-D?





***Bushido Blade* y *Ehrgeiz*, ambos de Square, suben el listón 3-D.**

En la actualidad, la mayoría de los juegos de lucha son en 3-D, ¿no?

No. *Tekken 3*, por ejemplo, no es un auténtico juego en 3-D.

¿Cómo? Pero si puedo ver a distancia. Los movimientos de los jugadores tienen lugar en tres dimensiones. Tiene profundidad y solidez. Son en 3-D. Lo repito: ¿cómo?

Es cierto que puedes ver a distancia, y que es muy bonito –paisajes poligonales y todo eso–, pero no puedes luchar allí, ¿no?

Es cierto que los personajes mismos son modelos en 3-D, y que los movimientos están basados en capturas y animación 3-D, pero te habrás dado cuenta de que en el 99% de la acción los dos luchadores aparecen en un eje «paralelo» a la superficie de tu pantalla. Ya no es como una buena lucha de bar o como una película de Jackie Chan, ¿verdad?

Cada juego tiene sus convenciones y limitaciones. Ningún juego de lucha auténticamente jugable podría darte la libertad de estar «dentro» o «fuera» de la pantalla de igual forma que lo haría una pelea de bar.

Bueno, si son jugables o no es algo discutible, pero *hay* juegos que intentan este tipo de cosas.



¿Como cuál?

Tobal No. 1 fue el primer intento serio para PlayStation, sin mencionar a clásicos ya perdidos como *Tobal 2* y *Bushido Blade 2*, y *Destrega*, de próxima aparición.

Pero ¿cómo terminará todo esto?

¿Quién sabe? Los *beat 'em up* sólo se han visto limitados por la tecnología actual. Y no parece que vaya a terminar aquí. Parece que las demos para PlayStation 2 de Square y de Namco ofrecerán no sólo completos movimientos y acción en 3-D, sino también la emoción del modo multijugador. *Bar Room Brawl* contra *Tekken All-In* contra *Street Mob-Handed Fighter*, ¿alguien se apunta?

Por favor.

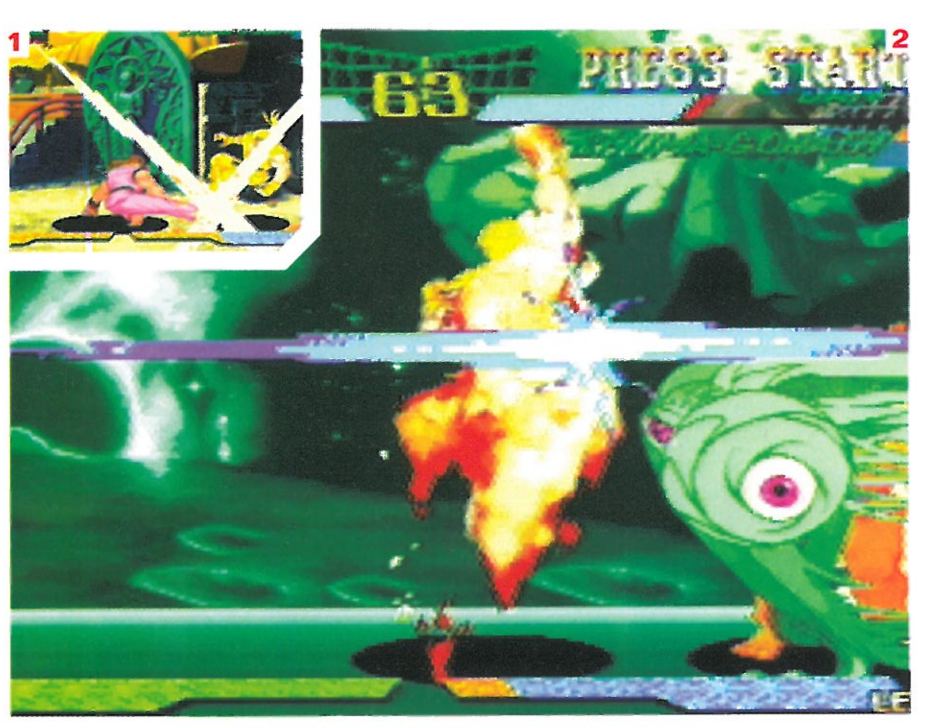




***Street Fighter* ha llegado al reino 3-D. ¿O no?**



Mezclar los personajes de Street Fighter con los de los cómics de Marvel tal vez sea la peor idea que hemos oído, pero ¿se trata de una opinión demasiado precipitada?







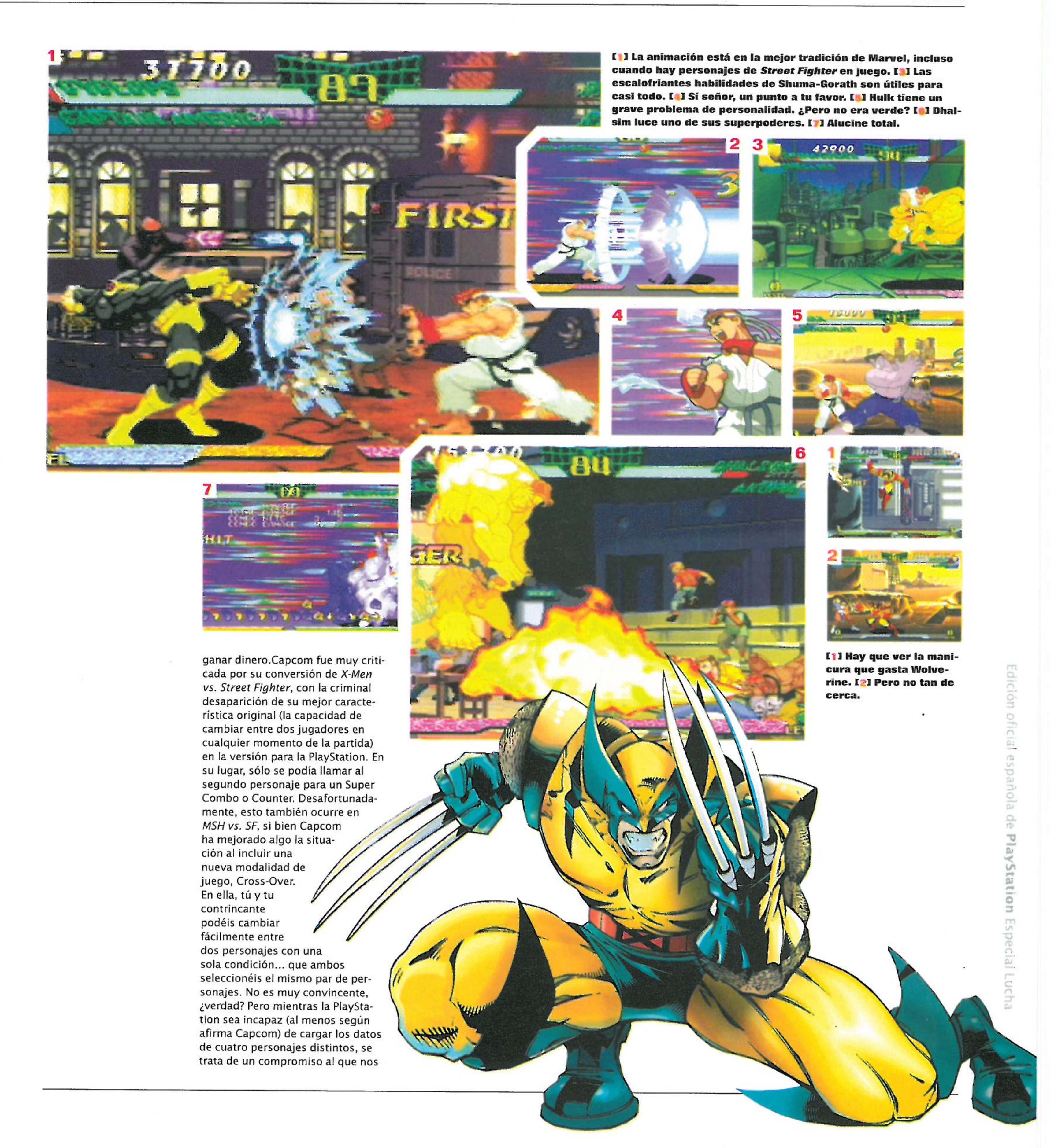
[1] Ken y su famosa patada. [2] Tranquilo, también puede esfumarse como siempre. [3] Hay una notable variedad de burlas, que pronto se convierten en parte del juego. [4] Prepárate, las cosas van a ponerse muy calientes.

No se puede acusar a Capcom de tacañería ante su amplia gama de juegos *Street Fighter*. Desde versiones *anime* hasta la captura de movimientos, pasando por compilaciones con los personajes de Marvel, han monopolizado los juegos de lucha con tal facilidad que hasta sus más ardientes defensores empiezan a preguntarse en qué está pensando Capcom realmente.

Dicho esto, añadamos que prácticamente todos los juegos en los que ha campeado el logo de *Street Fighter* han sido excelentes. Inmejorable en su ejecución y endiabladamente adictivo, nos encontramos ahora ante el tercer juego de la serie Marvel, que combina sabiamente los personajes clásicos de anteriores juegos de *Street Fighter* con los mejores tipos disfrazados del catálogo de Marvel.

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter, el original, proviene de las máquinas arcade, donde fue acogida como una de las mejores versiones de *SF* por parte de Capcom en muchos años. El modo Tag Team se había afinado hasta la perfección y, con el uso de las últimas tecnologías de las máquinas, la animación y velocidad eran muy superiores a cualquier creación anterior de Capcom. Esto, unido al hecho que ahora se podían enlazar combates con los fans de Spiderman y Hulk con Chun Li y Ken, daba lugar a un respetable juego, muy por encima de un producto pensado sólo para

■ EDITOR	**Virgin Interactive**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Capcom**	■ GÉNERO	**Hibrido 2-D**
■ LANZAMIENTO	**Mayo**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



[1] La animación está en la mejor tradición de Marvel, incluso cuando hay personajes de *Street Fighter* en juego. [3] Las escalofriantes habilidades de Shuma-Gorath son útiles para casi todo. [4] Sí señor, un punto a tu favor. [5] Hulk tiene un grave problema de personalidad. ¿Pero no era verde? [6] Dhalsim luce uno de sus superpoderes. [7] Alucine total.

[1] Hay que ver la manicura que gasta Wolverine. [2] Pero no tan de cerca.

ganar dinero.Capcom fue muy criticada por su conversión de *X-Men vs. Street Fighter*, con la criminal desaparición de su mejor característica original (la capacidad de cambiar entre dos jugadores en cualquier momento de la partida) en la versión para la PlayStation. En su lugar, sólo se podía llamar al segundo personaje para un Super Combo o Counter. Desafortunadamente, esto también ocurre en *MSH vs. SF*, si bien Capcom ha mejorado algo la situación al incluir una nueva modalidad de juego, Cross-Over. En ella, tú y tu contrincante podéis cambiar fácilmente entre dos personajes con una sola condición... que ambos seleccionéis el mismo par de personajes. No es muy convincente, ¿verdad? Pero mientras la PlayStation sea incapaz (al menos según afirma Capcom) de cargar los datos de cuatro personajes distintos, se trata de un compromiso al que nos



[1] El súper informativo modo de práctica bien merece una visita. [2] Los mejores ataques multigolpe acaban sistemáticamente en esta especie de torbellino visual. [3] No, no se trata de un Londres de bolsillo. Aunque podría serlo. [4] Sakura no debería estar tan sonriente paseando con tipos como ese. [5] Hulk es verde de nuevo, tal vez porque está recibiendo una tunda. [6] Seguida de otra.









tenemos que resignar.

El juego cuenta con una completa lista de 17 luchadores, disponibles desde el principio (nueve de *Street Fighter* y ocho de Marvel). La lista completa es Spiderman, El increíble Hulk, Capitán America, Cíclope, Shuma-Gorath, Wolverine, Omega Red y Blackheart de Marvel y Dhalsim, Sakura, Ken, Ryu, Chun Li, Dan, Zangief y Bison de *Street Fighter*.

Además del modo Cross-Over, hay otros modos específicos de la conversión a la PlayStation –aunque ninguno es realmente original. El modo Hero te permite elegir entre el bando Marvel o *Street Fighter* y te conduce por una serie de partidas con dos personajes a la vez hasta que vence un bando.

Una novedad más interesante es la inclusión por fin de un modo de práctica. Ante la gran variedad de viscerales combos con que cuentas, era una característica muy esperada en el juego *Street Fighter* y posiblemente la mejor novedad del juego.

Finalmente, y sólo por razones estéticas, encontramos la Art Gallery. Se trata de una serie de bocetos e imágenes de los personajes de ambos bandos a medida que progresas en el juego. Es algo completamente irrelevante desde el punto de vista de la jugabilidad, pero añade un toque de variedad al juego que tal vez le guste a alguien.

Al igual que en otros juegos del

LA GALERÍA DE ARTE MUESTRA UNA SERIE DE BOCETOS E IMÁGENES.





[1] ¿Alguien quiere añadir algo?. [2] Se diría que eso tiene que doler, y mucho. [3] El estilo desgarbado pero rápido de Spiderman alcanza a Ken. [4] Ryu en una maraña de media altura. [5] Alguien debería avisar a un médico. Mejor que sea traumatólogo. [6] Akuma se pone mental, una lástima para su oponente.

tipo *Versus*, *MSH vs. SF* tiende a presentar un equilibrio poco natural en algunos de los personajes. Wolverine, por ejemplo, es exageradamente fácil de dominar y resulta casi invencible con su fuerza y velocidad. Probablemente asistiremos a una masiva peregrinación de jugadores noveles hacia este personaje en detrimento de los demás.

El otro problema con *X-Men vs. Street Fighter* que hasta cierto punto se ha solventado es el nivel de animación. Para mantener la velocidad en el anterior juego, Capcom retiró un notable número de *frames* de animación de los personajes. Ahora, aunque hay más *frames* en *MSH vs. SF*, la velocidad sigue siendo, por suerte, bastante alta. Si bien no recuerda en ningún momento el satisfactorio caos del original, el modo Turbo es lo bastante rápido para la mayoría.

La pregunta que surge ahora es ¿debería alguien que tenga los juegos anteriores considerar la compra de *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter*? A pesar de contar con mejoras definitivas sobre juegos 'versus' anteriores, dependerá en gran medida de las mejoras menores que Capcom puede conseguir en la versión PAL antes de su lanzamiento. Nuestra recomendación? Manténte alerta hasta que podamos contarte más.





LO MEJOR

- Soberbia lista de personajes.
- Uno de los juegos Street Fighter con mejor aspecto.
- Notables mejoras sobre X-Men vs. Street Fighter.

LO PEOR

- Sigue sin tener un verdadero modo de relevos

QUIZÁ...

Cuenta con muchas mejoras sobre la insulsa conversión de X-Men vs. Street Fighter, pero también presenta algunas limitaciones que hacen dudar sobre si valdrá la pena comprarlo por separado.











Ehrgeiz

Suena a estornudo o carraspeo, pero en realidad es un juego de lucha. Y presume de peleas en 3-D como Dios manda...

Pese a sus recomendables encantos, el *beat 'em up* no ha evolucionado demasiado a lo largo de los años. En PlayStation, la serie *Tekken* todavía se considera la mejor colección de juegos que pueden conseguirse en el mercado. Sin embargo, las principales diferencias entre el primer *Tekken* y sus secuelas corresponden a mejoras estéticas por simple avance tecnológico. Cada nueva entrega ha introducido nuevos movimientos y características, pero, al compartir el mismo referente de diseño, puede decirse en un símil musical que los tres juegos cantan sobre la misma partitura.

Ehrgeiz: God Bless The Ring es distinto. Atrás han quedado los tradicionales fondos de mapas de bits y los escenarios planos e ilimitados. Ahora puedes practicar tus movimientos de «quebrantahuesos» en escenarios isométricos. Entre ellos verás desde ascensores y trenes a rings de boxeo, y hay otros estadios más interesantes, como los tejados, en los que encontrarás plataformas que puedes utilizar.

Pongamos por caso que te enfrentas a un enorme adversario del estilo de Dasher Inova y tú has elegido a la diminuta Yoko. Dasher es un buen exponente de los movimientos tipo *wrestling* y tiene tendencia a chapar suelos con cabezas ajenas. Vamos un poco más lejos y supongamos que él le está pateando su lindo trasero y que a ella sólo le queda una última e infinitesimal porción de su barra de energía. ¿Qué hacer? Bien, si





[1] El ascensor va bajando mientras luchas. [2] Toque de pierna. Au, qué daño. [3] Ésta es en un tren en marcha. [4] Un puente desastroso. Como era de esperar, se derrumba.

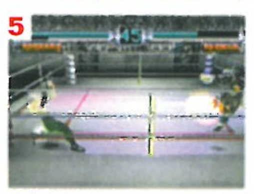


■ EDITOR	**SquareSoft**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Dream Factory**	■ GÉNERO	***Beat 'em up* en 3-D**
■ DISPONIBLE	**N/D**	■ JUGADORES	**Uno o dos**

[1] Cloud es nuestro favorito. [2] Y aquí está de nuevo, con espada de marca. [3] Ataques a distancia. El truco más facilón. [4] La intro. Es muy buena. [5] Este escenario no es uno de los mejores. [6] Pero el del tejado es genial.









estás en el escenario de las azoteas, hay un pequeño edificio en la esquina de arriba. Salta a su tejado y podrás oponer una férrea resistencia, repeliendo las llaves de Dasher con una buena posición defensiva y empleando las patadas para disuadir sus intentos de subirse donde estás. ¿Suena interesante? Hombre, porque lo es.

A diferencia de otros juegos de lucha de uno contra uno en los que el combate tiene lugar en un simple eje horizontal, *Ehrgeiz* te permite correr adonde te plazca. Mover la cruceta o el stick analógico hace que tu luchador corra en la dirección correspondiente. Es un sistema similar al del entrañable *Double Dragon* y no muy distinto del sistema de *Fighting Force.*

Por descontado, si cada toque del stick o la cruceta hiciera que te giraras, haría del juego y de los movimientos simples una pesadilla logistica. Teniendo esto en cuenta, el fabricante ha incluido un novedoso botón de sujeción. Esta traba, que está configurada por defecto en R1 y R2, cambia el modo en que te mueves. Cuando lo pulses, dejarás de correr en la dirección indicada y en su lugar te moverás alrededor de tu contrincante.

El sistema puede parecer complicado, pero no lo es. Es una solución singular e intuitiva a un problema con el que se han encontrado los diseñadores de juegos durante años: cómo trasladar los controles y dispositivos de lucha en 2-D a entornos en 3-D.

Pese a su naturaleza innovadora, *Ehrgeiz* no manda al traste las casi dos décadas de tradición en juegos de lucha. Los combos y los movimientos especiales son tan importantes como lo han sido hasta ahora, y el equilibrio entre las habilidades de los personajes está igual de conseguida. Como curiosidad, cabe decir que su reparto incluye conocidas estrellas de *Final Fantasy VII*: Cloud, Sepiroth y Tifa.

Por el momento, no está confirmado que *Ehrgeiz* aparezca en España (aunque su lanzamiento en los Estados Unidos sí ha sido confirmado), pero lo creemos probable. Para asegurarnos, ¿por qué no escribes a Square y pides su lanzamiento en Europa? De hecho, tras algunas semanas de dedicación al juego, nuestro equipo se está planteando organizar una marcha al Parlamento...





[1] Un tío feo. ¿Lo escojo? Esperemos que gane. [2] ¿Un ring de boxeo? Oh, cielos...





OPINA

⊕ LO MEJOR

- Gráficamente afilado, aunque espartano en ocasiones.
- Puedes moverte donde te dé la gana. Son 3-D auténticas.
- El botón de trabazón es estupendo.
- Un juego de primera para jugar contra tus colegas.

⊖ LO PEOR

- Tenemos ciertas reservas sobre su sistema de bloqueo.
- El modo para un jugador es excelente, pero palidece al compararse con su equivalente multijugador.

QUIZÁ...

Ehrgeiz representa un salto generacional en los juegos de lucha para PlayStation, y ofrece un estilo de lucha que complementa más que reemplaza a los Tekken y los Street Fighter de tu colección. Este juego debería lanzarse en España.



Desgárralo todo jugando con voraz brutalidad y alboroto. Es rugiente y, ciertamente también, sangriento.

Cuando apareció en febrero del año pasado, *Bloody Roar* impresionó a mucha gente con su furiosa acción en 3-D, que, combinada con el añadido extra de los personajes que se metamorfoseaban en enloquecidas bestias y que dieron a la experiencia completa una profundidad añadida, lo separó de los admiradores del débil *Tekken* y lo colocó instantáneamente entre los mejores juegos de lucha para PlayStation. Era inevitable una secuela, y la continuación promete ser todo lo que era el juego original, y más.

En *Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age* encontrarás el bestial *beat 'em up* de Hudson con el añadido de algunos elementos nuevos, aunque no precisamente muy impactantes, sobre un original ya previamente mejorado. La acción sigue el mismo esquema que antes, con ocho personajes luchando en una serie de coloridos campos de batalla con la intención de convertirse en el jefe *machacador* del barrio. Algunos de los personajes del juego original han sido escogidos para la secuela, entre los cuales Bakuryu (que aparece como un topo) y Alice (un conejo), pero hay un montón de nuevos protagonistas, entre los que se cuentan Marvel (un leopardo), Busuzima (un camaleón), Jenny (un murciélago) y Stun (un insecto). Igual que antes, el cambio de hombre a bestia se produce cuando tu barra de bestia está completamente cargada. Entonces, das un toquecito al Círculo y desde ese momento empiezas a controlar a una criatura rabiosa, con su propio conjunto de movimientos y métodos de lucha.

El nuevo juego, como su predecesor, exhibe un aspecto sorprendente. A 60 imágenes por segundo, los gráficos en alta resolución permiten a los combatientes tomar parte en una lucha frenética que se desarrolla en ambientaciones fran-

4


5


6


3


1


2

[1] Yugo primero, luego Marvel. [2] Las introducciones renderizadas y escenas cortas dejan un sabor bastante agradable. [3] El mejor momento para conseguir un KO es en el modo Bestia. [4] Se recomienda mirar fijamente al oponente. [5] Derriba sin pasión al contrario. [6] Esos tipos son animales.

■ EDOTOR	**Virgin Interactive**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Hudson Soft**	■ GÉNERO	**3-D *beat 'em up***
■ LANZAMIENTO	**Abril 1999**	■ JUGADORES	**Uno o dos**













[1] Yugo y Stun rugen por ser campeones. [2] Yugo es el campeón. [3] Las repeticiones son muy buenas, con ángulos de cámara dignos del cine. [4] El mensaje es simple, pero aún así llega al corazón. [5] Busuzima se presenta como un camaleón. [6] Si todo falla, es bueno volver a utilizar el viejo truco del cabezazo volador.



camente atractivas. Junto a la batalla, hay una machacona banda sonora de rock que complementa perfectamente el fragor a alta velocidad. También hay los habituales ajustes en las escenas, modos para dos jugadores y de supervivencia y mucho gore.

A partir de todo esto y de la innegable alta calidad del primer juego, parece como si *Bloody Roar 2* tuviera que ser un juego ganador. A pesar de que *Tekken 3* sigue siendo el mejor juego de lucha –por la profundidad de sus personajes y la adicción pura que crea el arrastre hasta su mundo, nada se le acercará demasiado hasta que aparezca una cuarta entrega–, parece que este último contrincante va a ofrecer una alternativa genuina, con su velocidad relampagueante, un método de control simple y el puro factor de diversión (que promete ser enorme).

Como consecuencia, los admiradores del primer juego, así como aquéllos que busquen algo un poco distinto al habitual *beat 'em up*, deberían obsequiarse con *Bloody Roar 2*. Le resultará difícil batir a *Tekken*, pero por lo que respecta a bombear pura adrenalina, está empezando a hacerse con un buen lugar en la lista de los mejores *beat 'em ups*.



○ LO MEJOR

• Masaje encantador en el Iris– simplemente superlativo.
• Reyertas intensas e interactivas, especialmente estimulantes
• Saca tu lado bestial. Líala tanto como puedas, baby.

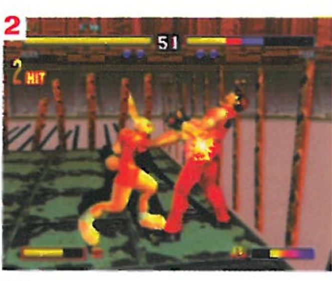
⊖ LO PEOR

• Una cierta escasez a la hora de escoger personaje. Más, sería admirable.
• Los estilos de brutalidad entre los personajes pueden parecer un poco infantiles.

QUIZÁ...

Bloody Roar 2 es un decidido paso adelante desde su anterior encarnación. Es generoso con los efectos visuales, divertido de jugar y parece ofrecer un desafío sólido. Una lucha adecuada.





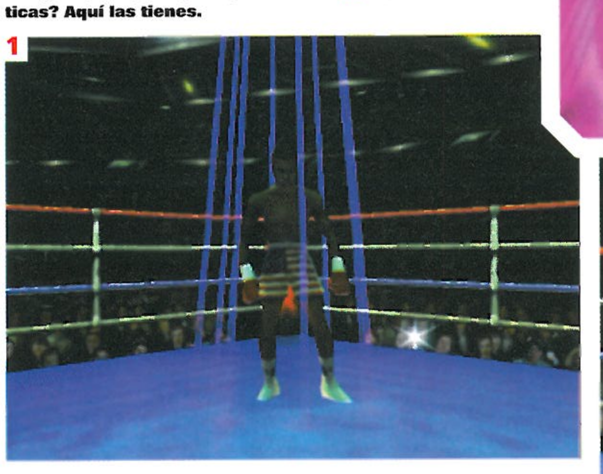
[1] Los efectos de fogonazos hacen que todo tenga un espléndido aspecto. [2] Los fans del combo estarán encantados con los movimientos que puedes enlazar. [3] Otra victoria para el conejito Aggro.

PRINCE NASEEM BOXING

Codemasters se prepara para la lucha a medida que Prince Naseem se pone a punto para su debut en PlayStation.

[1] Adivina de qué país es este tipo. [2] Toma vista aérea. [3] La oposición puede resultar cómica en ocasiones. [4] Tres, dos, uno, ¡fuego! Alguno caerá. [5] ¿Quieres estadísticas? Aquí las tienes.

1

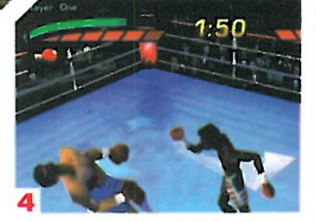


Es uno de los grandes misterios sin resolver de la PlayStation. No, no se trata de obtener todos los secretos del nivel de la India en *Tomb Raider III*, sino de saber por qué diablos no existe en todo el mundo un simulador de boxeo mínimamente decente. En los últimos seis meses hemos pasado revista a *Knockout Kings*, que cumplía con decencia pero era lento por decirlo suavemente, mientras que *Victory Boxing 2* era interesante pero sin pulso. Y luego tenemos la cuestión de *Tekken*. Si el rey de la lucha puede contar con acción, astucia y buen aspecto, ¿por qué no podría tenerlo un juego de boxeo? Todo lo que hay que hacer es poner unos guantes rojos y calzones vistosos en pantalla y ahí lo tienes, ¿no?

Bueno, parece que sí. *Prince Naseem Boxing* está casi a punto, y parece preparado para dejar K.O. a cualquier otro simulador de boxeo aparecido hasta ahora. Así de bueno es. Desde el momento en que se hace subir al ring a la estrella de Sheffield se nota que las cosas van a ponerse muy, muy calientes.

Y no es sólo lo mayestático de la subida al ring del *Prince*. Todo el juego es tremendamente fluido, tan rápido y suave como las primeras escenas. ¿Captura de movi-

4





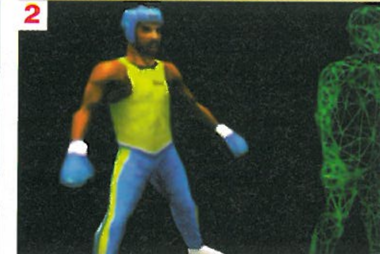
PRINCE NASEEM BOXING ESTÁ CASI A PUNTO, Y PARECE PREPARADO PARA DEJAR K.O. A CUALQUIER OTRO SIMULADOR DE BOXEO APARECIDO HASTA AHORA.

■ EDITOR	**Codemasters**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ FABRICANTE	**In-house**	■ GÉNERO	**Simulador de boxeo**
■ DISPONIBLE	**Octubre**	■ JUGADORES	**Uno a ocho**













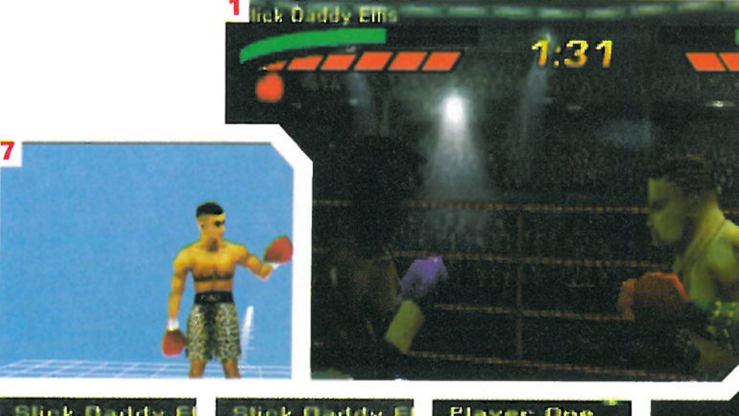
[1,2] Codemasters ha evitado el diseño basado en la captura de movimiento y ha animado todos los personajes. [3] Este horrible tipo es el preparador. [4] A pesar de la tópica naturaleza de los demás boxeadores, al menos los hay a montones. [5] Lo importante es lo que ocurre en el ring.

miento? Ni hablar del peluquín. En Codemasters opinan que es precisamente este método, tan intensamente utilizado, lo que produce juegos de boxeo que parecen combates dentro de un bote de melaza. Así, en lugar de eso, se ha producido la animación de cada movimiento simple, desde los uppercut hasta los ganchos y otros golpes. Además, cuesta imaginar a Naz resignado a pasarse todo el día bailoteando con bandas elásticas aplicadas a cada centímetro cuadrado de su corpachón...

La lucha propiamente dicha es una experiencia intensa, como mínimo. Ir propinando puñetazos manteniendo a la vez una buena defensa es tan importante como pueda serlo administrar un golpe ganador. Y siempre puedes evitar los ataques con un uso ágil del botón de los pies. Asimismo, como en la vida misma, ir continuamente soltando guantazos te hace abrir la guardia, de modo que tienes que inclinarte por una lucha más cerebral para ganar. Sin olvidar los dedos: baste decir que hemos acabado doloridos tras cada round. ¿Protectores? Sí, gracias, pero para los pulgares...

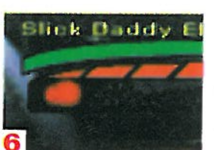
COMO EN LA VIDA MISMA, IR SOLTANDO GUANTAZOS TE HACE ABRIR LA GUARDIA, DE MODO QUE TIENES QUE INCLINARTE POR UNA LUCHA MÁS CEREBRAL...

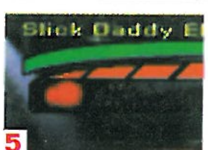
Existen tres modos de juego distintos, Career, Showcase y Arcade. Pero por encima de los dos últimos, lo que nos ha cautivado es el modo Career. Se trata de una opción de manager al estilo de *Premier Manager 99*, excepto que tienes que jugar (o, más exactamente, pelear) personalmente. Eliges un púgil al

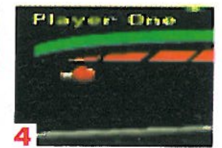






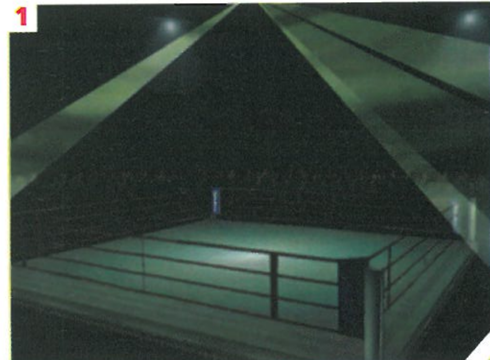


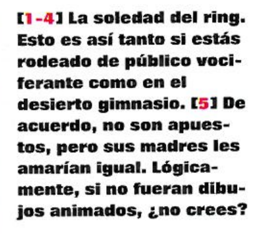




[1] En el fondo nos importa un pepino quién gane. [2] Éste es el tipo que cuenta, normalmente hasta 10 mientras el contrario tiene serios problemas. [3] Los datos ambientales son sensibles a la fecha y mantienen la sensación de progreso. [4-6] Se trata de un colectivo realmente curioso. Es encantador darles lo que se buscan. [7] Nada por aquí, nada por allá...













[1-4] La soledad del ring. Esto es así tanto si estás rodeado de público vociferante como en el desierto gimnasio. [5] De acuerdo, no son apuestos, pero sus madres les amarían igual. Lógicamente, si no fueran dibujos animados, ¿no crees?















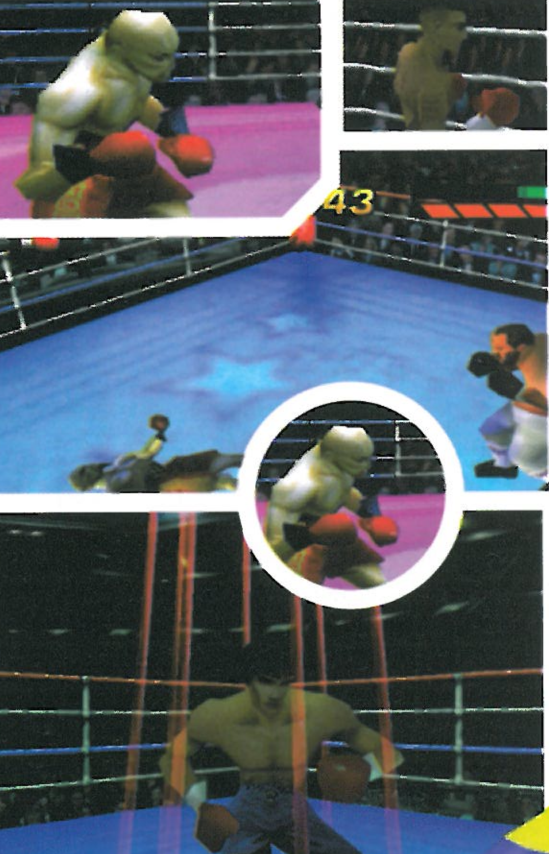








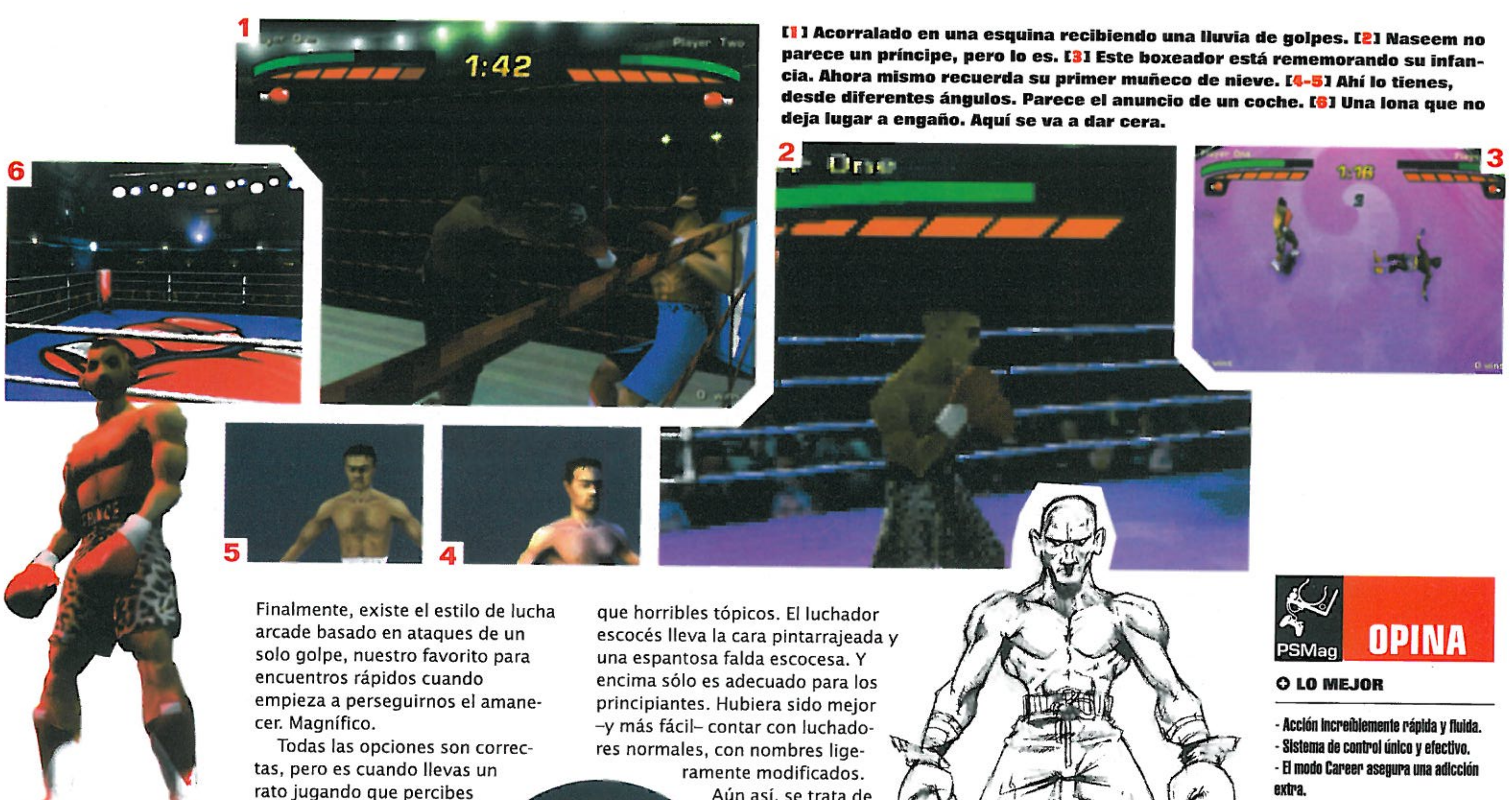




principio de su carrera. Es un boxeador joven e inocente, pero con duro entrenamiento en el gimnasio lo puedes convertir en un luchador preparado para los combates profesionales. La cosa no se detiene en saltar a la comba. La dieta y la lucha diaria también cuenta para ir ascendiendo peldaños y afrontar cada vez adversarios más durso y con mayor peso. Pronto, el gimnasio se convierte en un recuerdo lejano y te encuentras peleando en el equivalente de Wembley Arena, atestado de público vociferante, que te jalea cada vez que conectas un buen golpe. Combierte los combos en victorias y pronto serás millonario... ¡hasta que el peso de los años te obligue a retirarte! Esta atención al detalle es lo que hace de *Prince Naseem Boxing* un ganador. Y fíjate, hay hasta 90 boxeadores distintos contra los que luchar para conseguir el título.

Las otras dos opciones resultan más familiares. El boxeo en Showcase te permite que hasta siete colegas compitan con ocho boxeadores manejados por la consola en un torneo rotatorio para llegar a un campeón del mundo indiscutible. Hay 16 boxeadores distintos para elegir, e igual número de escenarios de todo el mundo.

Prince Naseem Boxing



[1] Acorralado en una esquina recibiendo una lluvia de golpes. [2] Naseem no parece un príncipe, pero lo es. [3] Este boxeador está rememorando su infancia. Ahora mismo recuerda su primer muñeco de nieve. [4-5] Ahí lo tienes, desde diferentes ángulos. Parece el anuncio de un coche. [6] Una lona que no deja lugar a engaño. Aquí se va a dar cera.

Finalmente, existe el estilo de lucha arcade basado en ataques de un solo golpe, nuestro favorito para encuentros rápidos cuando empieza a perseguirnos el amanecer. Magnífico.

Todas las opciones son correctas, pero es cuando llevas un rato jugando que percibes que son los pequeños detalles lo que establece la verdadera diferencia. Por ejemplo, cuando luchas en las pistas más grandes, algunos de los efectos visuales son extraordinarios. Los flashes destellan, antes de iniciar las hostilidades y mientras das saltitos alrededor de tu contrincante. Bajo el haz de luz de los focos, los boxeadores empiezan a sudar con el fragor de la batalla. Todo está ahí.

Los propios boxeadores son quizá el único punto criticable. Prince Naseem es el único nombre real, mientras el resto no son más que horribles tópicos. El luchador escocés lleva la cara pintarrajeada y una espantosa falda escocesa. Y encima sólo es adecuado para los principiantes. Hubiera sido mejor –y más fácil– contar con luchadores normales, con nombres ligeramente modificados.

Aún así, se trata de un defecto muy, muy menor. Los boxeadores son variados, algunos más ortodoxos que otros, unos rápidos y otros más lentos pero con potentes golpes. Localiza dos luchadores con virtudes diferenciadas y te quedarás jugando hasta bien entrada la madrugada.

Y para combinar la acción con el relax, puedes ponerte cómodo y saborear tus minutos de gloria mirando la repetición de los mejores golpes a pantalla completa desde distintos ángulos. Con tan buenos augurios, *Prince Naseem Boxing* realmente es algo que merece ser jugado una y otra vez. ¿Se trata por fin del anhelado santo grial de los simuladores de boxeo? Ya iba siendo hora.

PSMag OPINA

LO MEJOR

- Acción increíblemente rápida y fluida.
- Sistema de control único y efectivo.
- El modo Career asegura una adicción extra.
- La IA de los luchadores es muy buena.

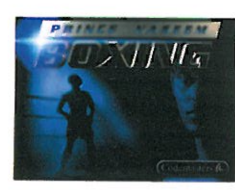
LO PEOR

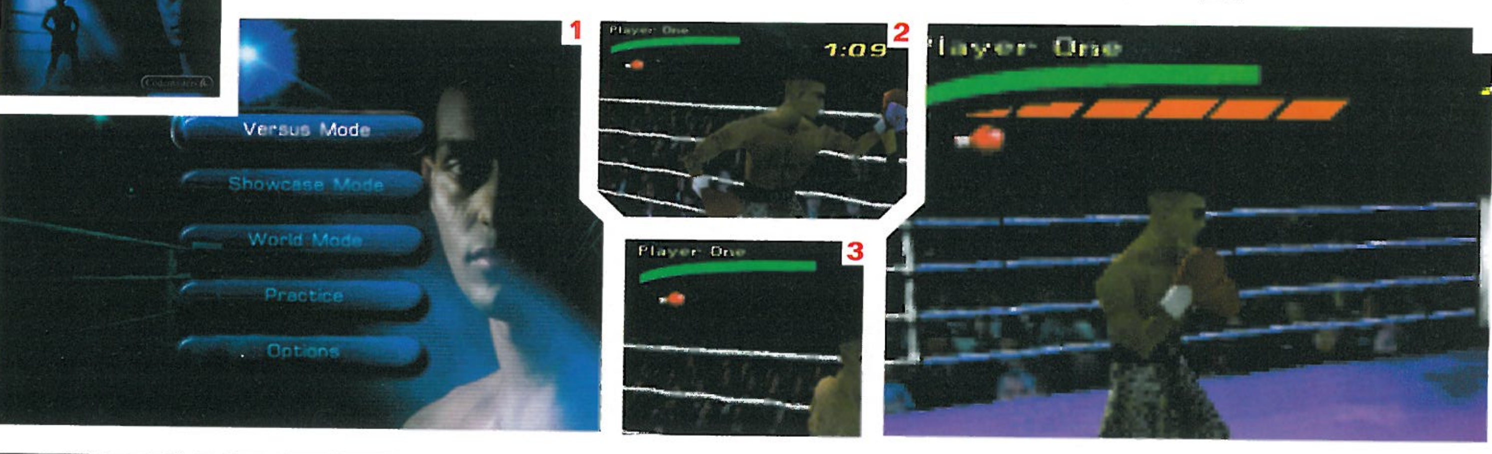
- Una serie de boxeadores tópicos.

QUIZÁ...

Tan entretenido como jugar como Naz es mirar. Prince Naseem Boxing exhibe todo lo que el campeón de Sheffield aporta al deporte, con acción rápida, reacciones inmediatas y unos cuantos gestos arrogantes que dan ambiente. Es una lástima que sus contrincantes no estén tan bien diseñados como la mecánica del juego, con boxeadores estereotipados aportan una innecesaria sensación de ficción una simulación tan realista. Estamos impresionados.

[1-4] *PNB* tiene un aspecto realmente soberbio. Dan ganas de repartir de pura gratitud.






PlayStation. Son muchos y todos legítimos.
DUAL SHOCK™ (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
ANALOG JOYSTICK
RATÓN
neGcon
SPECIALIZED ASCII PAD
SPECIALIZED JOYSTICK
NAMCO ARCADE STICK
MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
G-CON 45™
MEMORY CARD (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)
LINK CABLE
EURO AV CABLE
MULTI TAP
ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA
PORTA CD'S
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
G-con45 & © 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.
"DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainemnt Inc.
La gama más amplia de accesorios y periféricos para conectar a tu PlayStation.
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa Punta para Powerline: 57,84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
DUAL SHOCK™
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION®
SÓLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO
namco®
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com



PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS







[1] «Perfect», modestia aparte. [2] Jin y su abuelo Heihachi en la batalla final con todo el odio en juego. [3] ¡Toma ya, tronco! [4] Visita la sede Web de Sony sobre *3* en http://www.playstation-europe.com/tekken3. [5] Ni durante los golpes se descomponen los polígonos. [6] Bonita pose para la foto final. [7] Unos malabarismos para combatir el frío. [8] Usa el paso lateral para esquivar ataques. [9] «Para esto, mentecato.» [10 - 11] Repetición de las mejores jugadas. [12] Se acerca un mamporro.







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Namco
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.900 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*

[1] Los golpes brillan en la oscuridad. [2] Ha caído al suelo como un saco de patatas. [3] ¡Yeepa! [4] Gun Jack, el personaje secreto, luchando con Lei Wulong: el Músculo contra la Máquina. [5] Kuma, el oso gigantesco, es el primer luchador secreto.











Tekken 3

PlayStation Magazine STARPLAYER

Ha llegado el tercer Torneo del Puño de Hierro, pero ¿vale la pena entrar en combate cuando te estás recuperando aún de los torneos uno dos? ¡Por supuesto que sí!



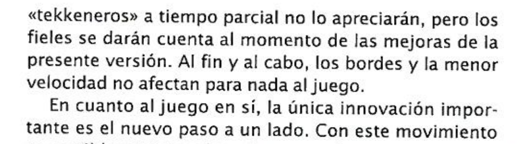
No discutamos más. *Tekken 3* es el mejor juego de lucha para la PlayStation. Ningún otro puede igualar su profundidad, su atractivo, la perfección de sus movimientos, gráficos y animación y, por encima de todo, el intenso placer de que a uno le ganen tan pronto como se pone a jugar con él. Pero todo eso ya lo sabías...

Dicho esto, no puede negarse que *T3* no está tan lejos de *T2* como esperaban algunos jugadores. Comparte con él la misma construcción básica de los luchadores, brillante y angulosa. Y los entornos no acaban de ser en auténtico 3-D, sino fondos en 2-D disimulados y redondeados para que parezcan 3-D. Además, la versión de *T3* para el sistema PAL tiene unos bordes minúsculos y es bastante más lenta que el NTSC original. Una pena.

Sin embargo, el aspecto de *T3* es mejor que el de *T2*. Para los luchadores se han utilizado más polígonos y la vestimenta está más elaborada, las caras son más realistas y los movimientos se parecen más a los capturados a partir de auténticos diestros en artes marciales. Los «tekkeneros» a tiempo parcial no lo apreciarán, pero los fieles se darán cuenta al momento de las mejoras de la presente versión. Al fin y al cabo, los bordes y la menor velocidad no afectan para nada al juego.

En cuanto al juego en sí, la única innovación importante es el nuevo paso a un lado. Con este movimiento es posible esquivar los ataques o, lo que es más común, acercarse a un enemigo despistado desde un ángulo poco habitual y darle una buena paliza. Esto contribuye a aumentar la intensidad del juego.

La potencia del motor de polígonos de *Tekken 3* se hace evidente en que los impactos, los retrocesos y las reacciones son asquerosamente realistas, independientemente del modo en que se luche. Los gráficos son absolutamente perfectos. Nos hemos pasado horas intentando descubrir un solo polígono defectuoso, una pequeña vacilación o una duda del programa, pero hemos terminado con los ojos hinchados y el cuaderno en blanco. Los brazos y las piernas de los luchado-▶







[1] Un combate entre bichos raros. [2] Ogre, el enemigo final, aparece de dos maneras: la segunda vez utiliza el espíritu del derrotado Heihachi.











[1] Mojukin no tiene unos movimientos específicos, sino que copia a los otros luchadores. [2] Paul presenta la otra mejilla. [3] Un bonito golpe: Forest Law vuelve la espalda al enemigo que acaba de derrotar y tiembla de rabia. [4] Magnífico fondo, ¿eh? [5] Los rumores eran ciertos: Paul no puede ocultar por más tiempo sus sentimientos.

CUANDO ASIGNES CONTROLES, SITÚA LOS GOLPES BÁSICOS EN LOS BOTONES LATERALES E INTENTA PROBARLO CON UN DUAL SHOCK.

res se cruzan, los cuerpos despiden reflejos de todos los colores, hombres y animales salen disparados por los aires... y pese a todo el juego consigue controlar perfectamente la postura y el movimiento de los participantes en el combate.

El estilo de lucha básico de *Tekken* sigue siendo el mismo, por suerte. Tienes dos botones para los puñetazos y dos para las patadas, y cada uno de ellos mueve un brazo o una pierna en concreto. Si pulsas a la vez una combinación de botones o si los asocias con las direcciones de la cruceta pulsándolos un momento o manteniéndolos presionados, consigues movimientos especiales. La combinación para dar un paso a un lado tiene una situación un poco incómoda en la cruceta, ya que para conseguirlo hay que pulsar dos veces los botones arriba y abajo. Te recomendamos que sitúes estos movimientos en los botones laterales mediante las opciones de asignación de controles, que son la mar de flexibles. Cuando asignes controles, sitúa los golpes básicos (puñetazo con la izquierda + patada con la izquierda y puñetazo con la derecha + patada con la derecha) en los otros botones laterales e intenta probarlo con un Dual Shock. Los golpes que llegan al mando provocan una serie de sacudidas y zumbidos, pero eso ocurre *después* de la acción en pantalla, lo que al principio hace perder la concentración.

Cuando te acostumbres, lo disfrutarás. **Cuando hayas logrado dominar la lucha básica, debes aprender a dosificar correctamente las pulsaciones para obtener movimientos especiales, sin presionar los botones demasiado deprisa ni con demasiada lentitud.** Después tienes que dedicarte a los combos (encadenamientos de golpes especiales), las series, las combinaciones, los ataques por sorpresa y los contraataques (los importantes y los accesorios): de este modo, se inicia el progreso hacia el dominio



MODO TEKKEN FORCE

El extra más salvaje es seguramente el modo Force ¿Recuerdas los *beat 'em up* en *scroll*? ¿Te acuerdas de *Final Fight* o de *Streets of Rage*? El modo Force es un homenaje a estas obras maestras del pasado: se trata de hacer avanzar a tu personaje, de izquierda a derecha, a lo largo de un fondo en *scroll*, emprendiéndola contra todo lo que vaya apareciendo. Los otros personajes funcionan como los enemigos finales (hay ocho niveles); también hay un nuevo equipo de luchadores de Tekken-Shu (un grupo de guerreros Ninja): para escabullirte tienes que atacarlos de tres en tres. Con cada victoria ganas más tiempo y recuperas la energía.







MODUS OPERANDI

T*ekken 3* ofrece un surtido de modos para que disfrutes con el juego el mucho tiempo

Modo Arcade: El típico juego de arcade. Elige primero un combatiente y enfréntate a los otros 10 del juego. A medida que vayas descubriendo personajes secretos se irán añadiendo a la lista, así que más tarde o más temprano también te los encontrarás en el modo individual, controlados por la CPU.

Modo Vs: Seguramente lo más divertido de *Tekken 3.* Ya sabes cómo va: dos jugadores eligen cada uno un luchador e intentan matarse el uno al otro sin estar armados. Sólo con las manos. Y los pies. Y rayos psíquicos. Y aliento infernal. Y tal.

Modo Team Battle: Escoge unos cuantos luchadores (entre uno y ocho) y guarda una lista con el equipo que has formado. La CPU hará lo mismo (también lo puede hacer un colega) y empezará la pelea. Se enfrentan los primeros jugadores de cada equipo y el ganador de la ronda se queda y lucha con el siguiente rival del equipo contrario. El proceso sigue hasta que uno de los equipos se queda sin luchadores. En una tabla se indica quién ha ganado y se declara un vencedor.

Modo Time Attack: Juegas (a la manera arcade) sólo con un contador en la parte alta de la pantalla, donde se indica el tiempo. Si juegas más rápido consigues mejor puntuación y acabas derrotando a tus esforzados colegas.

Modo Survival: Eliges un combatiente y vas derrotando enemigos, con una particularidad: conservas la barra de energía de la pelea anterior. Si en una ronda te han dado una buena paliza, en la siguiente te queda poquísima fuerza. Al final de cada pelea, como premio, se añade una pequeña cantidad de energía a la barra, pero por desgracia no es suficiente. Cuantas más peleas ganes, mejor. La partida dura hasta que te mueres.

Modo Practice: Aquí se aprenden los trucos de cada luchador, algunos combos y jugadas casi imposibles. Selecciona un combatiente, elige un adversario de prueba (que se estará quieto y aguantará la paliza) y ponte a dar patadas y puñetazos, localizando los movimientos de tu personaje y controlando los botones desde el visor de la pantalla. Muy ingenioso.

Modos Tekken Force y Tekken Ball: Ver cuadros en página anterior y en la página 39.

[1] Gun Jack compensa con potencia lo que le falta en velocidad. [2] Los puntos fuertes de Nimble Xiaoyu son sus puntapiés. [3] Los novatos pueden quedar muy bien con las efectivas combinaciones de patadas de Eddy. [4] Abajo, chico. [5] Los personajes conocidos disponen de nuevos conjuntos de movimientos, pero conservan algunos de los clásicos.

1


2


5


4


3

PARAR UN PUÑETAZO ANTES DE QUE SE PRODUZCA ES TAN IMPORTANTE COMO ASESTAR TÚ MISMO UN BUEN GOLPE.

absoluto de *Tekken. T3* es un trasto terriblemente complicado. Además del sistema básico de golpes existen contragolpes que frenan los ataques (contraataques), Y ser capaz de parar un puñetazo antes de que se produzca es tan importante como asestar tú mismo un buen golpe. Los contraataques dependen de tu posición de lucha (de pie o agachado) y de la dirección que sigue tu rival.

Podrás evitar los puñetazos apartándote rápido, corriendo (más rápido), brincando, saltando e inclinándote y, además, es muy útil saber cuándo golpear y cuándo luchar. Por cada cosa que aprendas habrá cinco posibilidades más, y todas diferentes para cada personaje... A diferencia de *Tekken 2*, los luchadores adicionales van apareciendo uno tras otro, al margen de a quién hayas ganado la última partida. En la última versión, tienes

CÓMO APARTARSE

Una de las innovaciones más interesantes de *Tekken 3* son los pasos laterales, para salir y entrar en pantalla. No es ninguna novedad entre los aficionados a los juegos de lucha (apareciá ya en el antiguo *Toshiden*) pero su inclusión en *T3* permite jugar de forma distinta.







EL AMARGO FIN

A

Como pueden atestiguar los seguidores de *Tekken 1* y *2*, el premio no sólo se basa en revelar luchadores y modos secretos, sino también en ponerse cómodo y disfrutar de las películas finales de los personajes. Cada una explica un poco más del luchador y (a veces) sitúa la escena para una secuela que puede ser vista en el modo Theater. Afortunadamente, este modo no sólo te permite ver los finales, sino que si además insertar un disco de *Tekken 1* o *2*, puedes verlos también. Aquí tienes cinco de nuestros favoritos, incluyendo el final censurado de Anna (ya ves, sólo los japoneses obtuvieron la versión en la que perdía el top)...



que vencer un número determinado de veces para conseguir un personaje. Cuando lo consigas, tendrás a tu disposición una veintena de personajes, es decir, muchos más que en cualquier otro juego de lucha, exceptuando los *Tekken* originales. Sí, en el fondo son algunos menos, porque Kuma y Panda realizan los mismos movimientos, al igual que Ogre y True Ogre. Además, Mokujin (en una brillante innovación) selecciona al azar un conjunto de golpes de los demás personajes al principio de cada pelea, así que no es un personaje del todo diferenciado. Los dos últimos personajes son el doctor Boskonovitch y Gon. En este caso, y en dos de los modos adicionales de *Tekken 3*, el éxito depende de cuál sea el tuyo.

El magnífico diseño de los personajes implica que ninguno de ellos es mejor que los demás. A veces, los luchadores pueden no jugar limpio y realizar acciones engañosas, pero cualquier jugador que esté a su nivel llegará a controlar los contraataques necesarios para contrarrestar sus trampas y castigará la impertinencia de sus oponentes con una buena pali-

LA FORMA DE DESCUBRIR TODO LO QUE PUEDE OFRECER *T3* ES JUGAR BASTANTE TIEMPO Y ALCANZAR UN BUEN NIVEL.







[1] Un rápido paso lateral aquí, un quite allá, y Heihachi en la posición de lanzamiento perfecta. [2] Abusón... [3] Los fondos parecen 3-D pero siguen siendo 2-D.

MODO TEKKEN BALL

Cuando logras acceder a él, el modo Tekken Ball proporciona horas de divertida lucha «alternativa». En lugar de molerse a puñetazos, los luchadores se dedican a pasarse una gran pelota hinchable en un loca partida de voley-playa. Si la pelota toca el suelo en tu lado de la pista pierdes energía. Por supuesto, siempre puedes impulsarla mientras todavía está en el aire. Además, si la haces subir mediante un golpe especial, cuando cae es más peligrosa.











[1] El modo Time Attack es un interesante entretenimiento para cuando ya domines el juego.
[2] intenta ganar esta pelea en el menor tiempo posible.

za. En este juego, sólo sobreviven los jugadores fuertes y preparados que siguen las reglas.

La inclusión de tantos personajes, tantos modos y tantas opciones es un regalo de los dioses (de la lucha). En primer lugar, la posibilidad de encontrar secretos y elementos extra te da un aliciente para seguir jugando (como si hiciera falta alguno). La única forma de descubrir todo lo que puede ofrecer *T3* es jugar durante bastante tiempo y alcanzar un buen nivel. Siempre tendrás en mente esos cuadros de selección de personajes, tristemente vacíos... En segundo lugar, cuando ya te hayas ganado a todos esos combatientes, cuando te hayas acostumbrado a las rarezas del modo Tekken Ball y te hayas quedado pasmado con las secuencias de vídeo del modo Theater, todavía te quedará por aprender todo el conjunto de movimientos de cada jugador, muchos de los cuales requerirán complicadísimas combinaciones de botones y la precisión necesaria para pulsarlos en millonésimas de segundo. Una vez en este punto deberás tomar una decisión: ya sabes que siempre puedes guardar *T3* en su caja y ponerte a jugar a otra cosa menos agotadora. Pero si piensas llegar a eso, es que *Tekken 3* no está hecho para ti. *Tekken 3* es la obra maestra de los puñetazos, un juego de lucha para auténticos conocedores. Está hecho para los jugadores que tienen suficiente tiempo, talento y voluntad como para dedicar durante los próximos seis meses una buena cantidad de sus horas de sueño a perfeccionar las artes de *Tekken 3*. Es el mejor juego de lucha que se ha hecho jamás, y si no te da por jugar con él hasta matarte no será porque esté mal diseñado o mal planteado, sino porque te gustan otros géneros o porque eres un gandul de campeonato. Atrévete, no te arrepentirás.

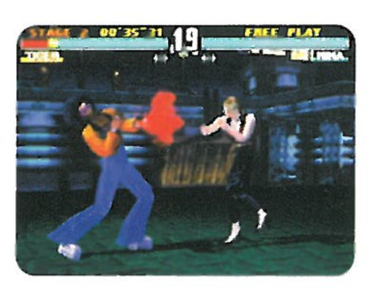
> *TEKKEN 3* ES LA OBRA MAESTRA DE LOS PUÑETAZOS, UN JUEGO DE LUCHA PARA AUTÉNTICOS CONOCEDORES.

SECRETOS

Personajes secretos: Gana la partida en el modo Arcade, una vez, dos veces y así sucesivamente, para que aparezcan los próximos diez personajes. El orden de aparición es: Kuma/Panda (con el puñetazo seleccionas a Kuma y con la patada, a Panda), Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heihachi, Ogre y True Ogre.
Para conseguir a Tiger: Gana 16 veces la partida en el modo Arcade con distintos personajes, selecciona a Eddy y pulsa Start. Tiger dispone de los mismos golpes que Eddy. De hecho es el mismo vestido con otra ropa.
Para conseguir al Dr. B: Gana cuatro veces la partida en el modo Beat Force.
Para conseguir a Gon: Gana una vez la partida en el modo Tekken Ball.
Para acceder al modo Tekken Ball: Gana la partida con cada uno de los nueve personajes.
Para acceder al modo Theatre: Tendrás que ganar con cada uno de los 10 personajes iniciales. Si quieres obtener las opciones extra Sound y Disc, gana la partida con todos los personajes excepto con el Dr. B y True Ogre.
Vestidos alternativos: Juega el número de partidas que se indican como los siguientes personajes y en cualquier modo (excepto en Practice). No importa que ganes o pierdas. Juega 50 veces como Tim, 50 veces como Ling, 25 veces como Anna y 10 veces como Gun Jack.
Para ver el otro final de Gun Jack: Primero consigue la otra vestimenta de Gun Jack, y después gana la partida.









VERDICTO

PlayStation Especial Lucha

GRÁFICOS	10	Violencia	10
ACCIÓN	10	Especiales	10
ADICTIVIDAD	10	Controles:	10

El mejor juego de lucha del mundo. Excelente desde la primera partida. Cuanto más juegues mejor lo encontrarás. Sin igual.

10 SOBRE 10



TEKKEN control

Tras consolidarse en el altamente competitivo circuito de las carreras arcade, Namco afrontó un desafío aún más duro y entró en el estadio de los *beat'em up*. Bienvenido a *Tekken*...



Ya te has leído el PlayTest y has jugado con las demos. Ahora únete a nosotros para repasar en profundidad este ciclón llamado *Tekken*.

Puede que, a muchos, la decisión de Namco de lanzar una recreativa basada en tecnología PlayStation allá por diciembre de 1994 les pareciera un enfoque curioso, sobre todo cuando su competidor directo, el festín gráfico potenciado por el Model 2 de Sega y conocido como *Virtua Fighter*, estaba cautivando sin duda a los asiduos a los salones arcade.

Cierto, *Tekken* (como se dio en llamar) había perdido la batalla gráfica antes incluso de subir al cuadrilátero, pero todo lo que podía faltarle en atractivo estético lo compensó con creces a base de jugabilidad. Sin embargo, era más que un sistema de control revolucionario, donde cada uno de los cuatro botones correspondía a un miembro concreto. Sólo otro juego de su género podía ofrecer el tipo de profundidad y juego intuitivo presentes en la magistral lección de Namco sobre principios de jugabilidad. *Tekken*, en efecto, igualaba (algunos sostendrían que superaba) al producto de Sega en cada patada y puñetazo, y el otrora inventor de *PacMan* se había ganado merecidamente una sustancial proporción en el mercado de los *beat'em up* arcade.

La importancia de la elección de tecnología se hizo patente tres meses después, cuando los usuarios japoneses de PlayStation cargaron su copia personal del supremo título de lucha en la joven máquina de 32 bits de Sony. Tras una espera de tan sólo ocho segundos (durante la cual aquellos para quienes ocho segundos siguen siendo demasiado podían jugar una partida de una recreación exacta de *Galaga*), y una vez que terminaba la secuencia de la intro con todos sus impresionantes gráficos generados por ordenador, los jugadores se encontraban con una conversión casi perfecta de *Tekken*. Aún hoy, el título de Namco permanece como una de las conversiones de recreativa contemporánea más fieles que han honrado un formato doméstico.

Como suele pasar, los consoleros europeos tuvieron que soportar una frustrante espera de varios meses antes de conseguir una versión PAL más lenta. No obstante, pese a las enloquecedoras limitaciones técnicas, la esencia de *Tekken* siguió intacta: ocho personajes de excelente diseño, sublime animación y un equilibrio admirable (más nueve jefes), con el añadido de una jugabilidad implacable. No sorprende, pues, que *Tekken* disfrutara de unas ventas totales en todo el mundo superiores al millón de unidades, cosa que lo situó cómodamente junto a *Ridge Racer*, la otra maravilla de Namco por aquel entonces.



...LOS JUGADORES SE ENCONTRABAN CON UNA CONVERSIÓN CASI PERFECTA DE TEKKEN. AÚN HOY, EL TÍTULO DE NAMCO SE MANTIENE COMO UNA DE LAS CONVERSIOENS DE RECREATIVA CONTEMPORÁNEA MÁS FIELES QUE HAN HONRADO UN FORMATO DOMÉSTICO.

Sin embargo, el tiempo es algo que tiende a avanzar el doble de rápido en la industria del videojuego que en cualquier otro negocio. Y así, mientras el mundo de la lucha virtual seguía haciéndose ampollas en los pulgares intentando perfeccionar algún letal combo de impactos múltiples, el cuartel general de I+D de Namco en Yokohama reveló un pequeño proyecto que había ocupado a algunos de sus mejores programadores durante una considerable parte de ese tiempo. *Tekken 2* llegó a los salones recreativos de Japón en agosto de 1995, ganando al instante una enorme cantidad de fieles seguidores. Dos meses después apareció otra versión del juego (llamada versión B) para sustraer a los jugadores más yens de los ganados con el sudor de sus frentes, y la popularidad de la serie seguía sin disminuir.

La inevitable y ansiada versión de PlayStation apareció (de nuevo en Oriente) en marzo de 1996, satisfaciendo Namco a muchos fans al convertir la versión B de la recreativa. Al igual que ésta, *Tekken 2* supuso una considerable mejora gráfica sobre su predecesor. El sombreado Gouraud










[1-3] El aspecto de sombreado Gouraud del original está a años luz de la última entrega. [4] También abundaban los fallos gráficos. [5-8] Los personajes de *Tekken 2* se veían más angulosos, pero las fuentes de luz eran una gran mejora.



ría dispuesta a afrontar, pero Namco siguió adelante sin inmutarse. Y nos alegramos, porque el maestro no ha perdido su toque. *Tekken 3* ha sufrido otro impresionante repaso gráfico. Los personajes son mucho más detallados y están mejor diseñados que antes y, aunque puede que al principio no se aprecie, al compararse los tres juegos se disipa rápidamente cualquier duda. Prueba con Yoshimitsu; la mejora es realmente asombrosa.

En términos técnicos, las mejoras son el resultado directo del uso por parte de Namco de su placa arcade System 12, 1,5 veces más rápida que la System 11 basada en PlayStation de la misma compañía y que impulsaba las dos entregas anteriores de la serie. Puede que esto haya facilitado la potencia de procesamiento extra necesaria para las mejoras gráficas, pero distanció más que nunca la versión arcade de su encarnación doméstica. También hizo mucho más difícil

se desechó en favor de luchadores con fuentes de luz y mejor modelado, y además el frenético combate ofrecía a menudo unos impresionantes efectos de luz. Una vez más, la adaptación a PS era magnífica, y la máquina de Sony ofrecía a los jugadores la experiencia del arcade, así como un cúmulo más de opciones de juego. Volvieron los modos de Batalla en equipo y Versus, pero el modo de supervivencia (en el que los jugadores deben luchar contra una serie de rivales sin rellenar su barra de energía) fue un grato complemento, como lo fue la excelente opción de entrenamiento. Ésta consistía en un maniquí como adversario, siempre dispuesto a que los jugadores le sacaran a patadas excrementos poligonales mientras practicaban sus combos de 10 golpes mediante los iconos en pantalla.

Esta vez los jugadores podían elegir entre 10 personajes disponibles al inicio, y otros 15 más por revelar, tras lo cual aún existían otros extras ocultos. *Tekken 2* estaba repleto de mejoras, sobre todo en el apartado de la jugabilidad, que incluía un montón de nuevos movimientos, ataques y posibilidades de contraataque. Por imposible que pareciera, Namco había vuelto a redactar el manual de la jugabilidad.

TEKKEN 2 ESTABA REPLETO DE MEJORAS, SOBRE TODO EN EL APARTADO DE LA JUGABILIDAD, QUE INCLUÍA UN MONTÓN DE MOVIMIENTOS, ATAQUES Y POSIBILIDADES DE CONTRAATAQUE NUEVOS.

Por supuesto, el creador de *Tekken* ha estado escribiendo aún más desde entonces. *Tekken 3* llegó a los salones recreativos a principios de 1997 y ni siquiera el mayor de los cínicos logró disimular su asombro. Mejorar sus anteriores y compulsivas experiencias era una tarea que poca gente esta-

la tarea de conversión a la máquina de 32 bits, pero no imposible. Tras mucho tiempo invertido y abundantes quebraderos de cabeza surgidos por las cada vez más complejas rutinas de compresión, el equipo no sólo ha logrado incluir todos los datos de los personajes de la recreativa, sino que además ha conseguido que funcionara en el modo de alta resolución de la PlayStation al fluido promedio de 60 imágenes por segundo (en la versión NTSC). Quizá se hayan tenido que simplificar los fondos, pero esto queda compensado por los añadidos exclusivos para PlayStation, mejores que cualquier otra cosa que se haya realizado con anterioridad. Transferida la vertiente técnica del asunto, no había razón para que el equipo no consiguiera trasladar las pasmosas mejoras en jugabilidad. Evidentemente, lo han hecho.







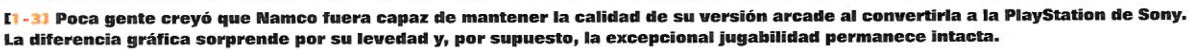


Un calendario en el que los luchadores de *Tekken* aparecen como miembros de una orquesta es quizá el más extraño de los objetos de *merchandising* hasta la fecha. Otros artículos son más tradicionales.



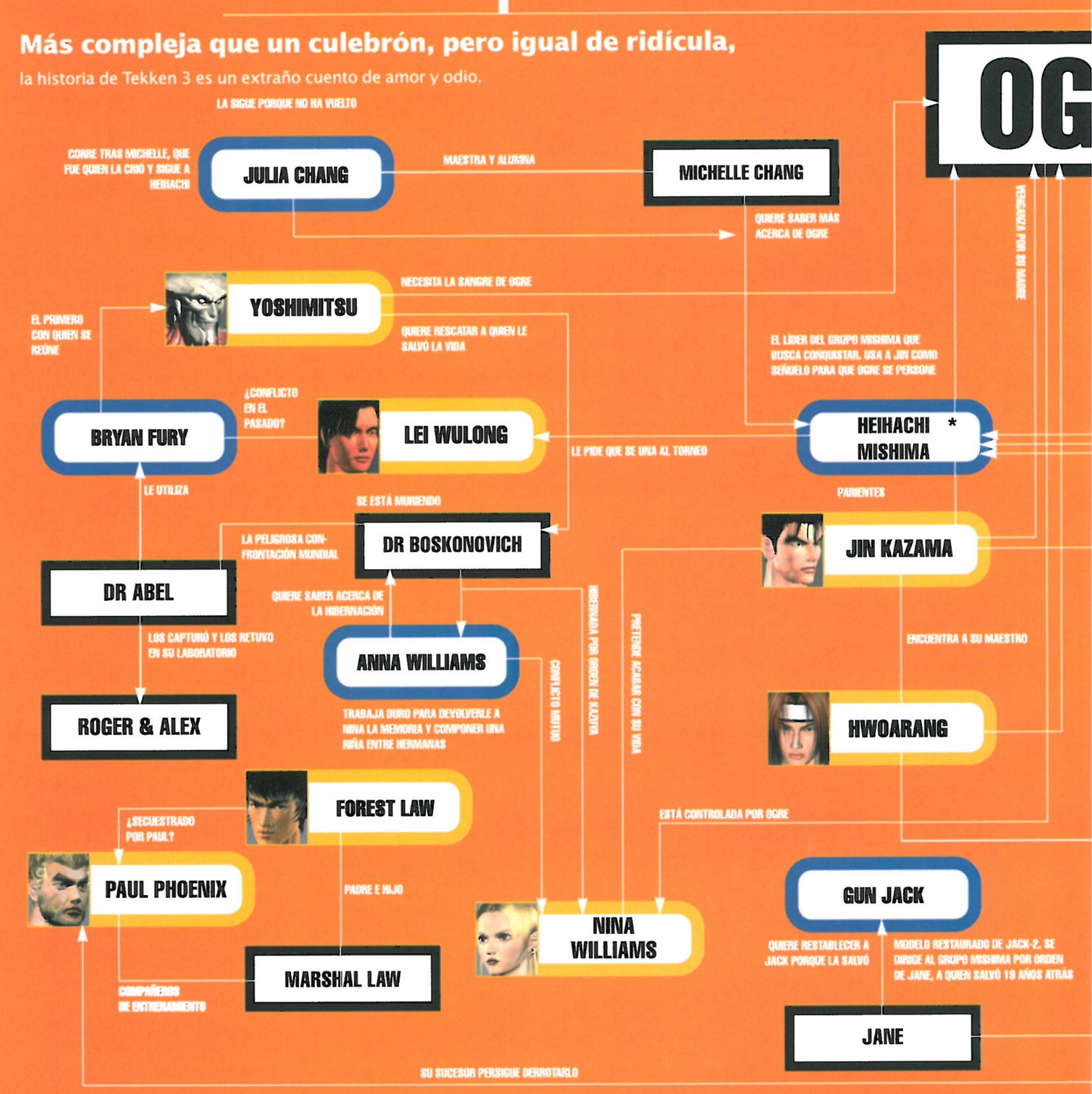


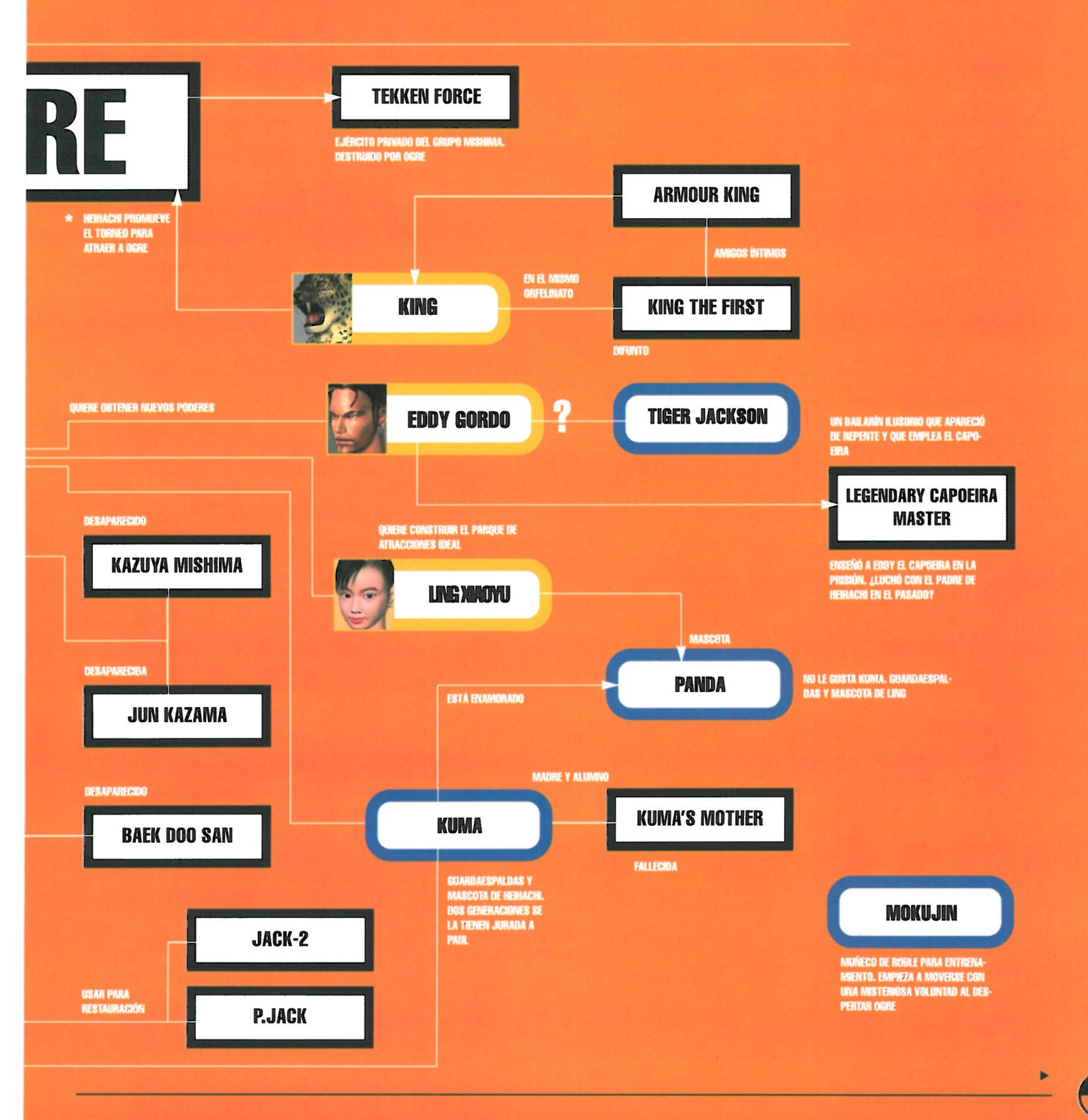



[1-3] Poca gente creyó que Namco fuera capaz de mantener la calidad de su versión arcade al convertirla a la PlayStation de Sony. La diferencia gráfica sorprende por su levedad y, por supuesto, la excepcional jugabilidad permanece intacta.

ÁRBOL GENEALÓGICO

Más compleja que un culebrón, pero igual de ridícula,
la historia de Tekken 3 es un extraño cuento de amor y odio.




RE
TEKKEN FORCE
EJÉRCITO PRIVADO DEL GRUPO MISHIMA. DESTRUIDO POR OGRE
ARMOUR KING
* HEIHACHI PROMUEVE EL TORNEO PARA ATRAER A OGRE
AMIGOS ÍNTIMOS
KING
EN EL MISMO ORFELINATO
KING THE FIRST
DIFUNTO
QUIERE OBTENER NUEVOS PODERES
EDDY GORDO
?
TIGER JACKSON
UN BAILARÍN ILUSORIO QUE APARECIÓ DE REPENTE Y QUE EMPLEA EL CAPO-EIRA
LEGENDARY CAPOEIRA MASTER
ENSEÑÓ A EDDY EL CAPOEIRA EN LA PRISIÓN. ¿LUCHÓ CON EL PADRE DE HEIHACHI EN EL PASADO?
DESAPARECIDO
KAZUYA MISHIMA
QUIERE CONSTRUIR EL PARQUE DE ATRACCIONES IDEAL
LING XIAOYU
MASCOTA
DESAPARECIDA
PANDA
NO LE GUSTA KUMA. GUARDAESPAL-DAS Y MASCOTA DE LING
ESTÁ ENAMORADO
JUN KAZAMA
MADRE Y ALUMNO
DESAPARECIDO
BAEK DOO SAN
KUMA
KUMA'S MOTHER
FALLECIDA
GUARDAESPALDAS Y MASCOTA DE HEIHACHI. DOS GENERACIONES SE LA TIENEN JURADA A PAUL
MOKUJIN
JACK-2
MUÑECO DE ROBLE PARA ENTRENA-MIENTO. EMPIEZA A MOVERSE CON UNA MISTERIOSA VOLUNTAD AL DES-PERTAR OGRE
USAR PARA RESTAURACIÓN
P.JACK

VESTIDOS PARA LUCHAR

Por supuesto, es comprensible que todo el mundo se fije en los gráficos y la jugabilidad de *Tekken 3,* pero nosotros echamos un vistazo a la historia de los personajes y descubrimos cuáles son sus motivaciones...

Podrías, claro, limitarte a tomar el pad y jugar a *Tekken 3* a más no poder sin pensar una sola vez en los personajes del juego. Pero todos tienen una razón para estar en el torneo, y algunos llevan por aquí bastante más tiempo que otros.

Todo empezó cuando Heihachi Mishima, jefe de pelos revoltosos de un grupo financiero mundial, decidió promover lo que ahora se da en llamar el Torneo Rey del Puño de Hierro, que enfrenta a los mejores luchadores del planeta. No tarda en verse que, a tenor del modo en que se maneja (o más bien maneja a sus rivales), Mishima ha devorado las pelis de Bruce Lee en sus ratos de ocio y se ha aprendido de paso uno o diez truquitos.



JUN SE DA CUENTA DE QUE EL DIO SDE LA LUCHA BUSCA LAS ALMAS DE LOS MEJORES LUCHADORES DEL MUNDO Y QUE POR LO TANTO SU HIJO SE EXPONE A PASAR EL RESTO DE SU VIDA CARECIENDO DE LO QUE MUCHOS LLAMAN PERSONALIDAD

Sin embargo, sin contrincantes su victoria no tendría sentido, y al poco se inscriben de forma temeraria ocho aspirantes. No podría ser un grupo más dispar, y varios de ellos tienen un estado de salud mental cuestionable. King, por ejemplo, es un cura luchador de México que, entre lucha y lucha, en las que se viste de leopardo, dirige un orfanato en lo que parece la Suiza rural. O Paul Phoenix, un artista marcial cuya obsesión por ser conocido como el mejor luchador del mundo indica un grave problema de confianza en sí mismo. Se pasa la mayor parte de los torneos luchando con el oso Kuma, mascota de Heihachi, y es uno de los pocos personajes que pueden competir con el anfitrión por el premio al «peinado más tonto en la historia de los videojuegos».

Yoshimitsu es un samurai ciborg de la era espacial en busca de su maestro, un tal Dr. Boskonovich que fue secuestrado por la corporación Mishima y obligado a trabajar en sus proyectos secretos y, sin duda, nocivos para la capa de ozono. Nina Williams es una agente secreta irlandesa (bueno, una asesina, más bien), enviada con órdenes de matar a Mishima, pero cuya rivalidad fraternal entorpece su tarea. Marshall Law es un veloz experto en artes marciales que lucha por deshacer los agravios de este mundo (probablemente). Luego está Michelle, una americana nativa con algunas preguntas para Heihachi en relación a las leyendas de un Dios de la Lucha y el tesoro secreto de su tribu. También está Jack, un ciborg militar ruso que desarrolla una conciencia y gusta de salvar a chicas que se pasean por zonas de guerra química. Por último hallamos a Kazuya Mishima, emparentado con el hombre que celebra el torneo. Es, de hecho, el hijo de Heihachi y, por un extraño giro de los acontecimientos, su ansia de poder le lleva a zurrar a su propio padre antes de lanzar su cuerpo derrotado por un barranco sin el menor atisbo de remordimiento. Pasan dos años y Kazuya, mareado por sus continuos aumentos de poder y riqueza, organiza el segundo Torneo Rey del Puño de Hierro. Dos nuevos contendientes entran en escena. La primera en machacar los miembros de Kazuya es Jun, de Japón, cuyo odio hacia Mishima Junior es bastante obvio, pero no así el motivo. A continuación viene Lei Wulong, un atlético detective de Hong Kong que se apunta al torneo tras el rastro de Bruce, un experto en Thai boxing que planea usar el Puño de Hierro como un medio para escapar de la implacable persecución de Lei. Como no han aprendido la lección la primera vez, vuelve el resto del grupo. Paul pierde de nuevo el torneo tras pasarse la mayor parte del mismo entregado a la lucha con su viejo y peludo adversario Kuma. King, que se había dado a la bebida y vagaba de noche por oscuras callejuelas, recobra de pronto sus ganas de combatir. Y menos mal, porque ahora hay más niños que alimentar. Yoshimitsu, ahora jefe del clan Manji, un grupo de ladrones que observa los principios de Robin Hood, espera repartir las riquezas de Mishima entre los pobres. Las riñas de Nina con su hermana siguen impidiendo su misión, Michelle aún quiere unas cuantas respuestas y Law ha encontrado más agravios que deshacer. Pero ¿quién iba a arruinar la diversión de Kazuya, sino su propio padre? Justo después de trepar por la pared del acantilado, Heihachi vence a su hijo y recupera el control de la corporación de su familia. Resulta que Kazuya había acordado algún tipo de pacto con el diablo, fuente de su misterioso poder. Sin saber este aspecto crucial, Heihachi arroja a su hijo al cráter de un volcán cercano.

Resuelto a reparar el daño causado por el desastroso reinado de su hijo y restaurar la confianza de otros líderes financieros, Heihachi forma Tekken Force, un ejército privado entrenado para poner fin a los conflictos entre naciones, dar de comer a los pobres y realizar buenas obras en general. Por fin se logra la paz mundial.

Quince años después, mientras excava un antiguo yacimiento de los indios americanos, la Tekken Force de Heihachi se encuentra una misteriosa criatura. El intento de capturarlo por orden del hombre de delirante peinado fracasa miserablemente, haciendo que



















TEKKEN 2












Heihachi se pregunte si su equipo se ha topado con el misterioso Dios de la Lucha. Mientras en el otro confín del mundo, Jin, un joven de 15 años fruto de una breve relación entre Jun y Kazuya, ha estado viviendo con su madre en medio de bosques apartados desde el último torneo. Haciendo uso de su intuición femenina, Jun se da cuenta de que el Dios de la Lucha busca las almas de los mejores luchadores del mundo, y que por lo tanto su hijo se expone a pasar el resto de su vida careciendo de lo que muchos llaman

NO TARDA EN VERSE QUE, A TENOR DEL MODO EN QUE SE MANEJA, MISHIMA HA DEVORADO LAS PELIS DE BRUCE LEE EN SUS RATOS DE OCIO Y SE HA APRENDIDO DE PASO UNO O DIEZ TRUQUITOS.

personalidad. Apenas tiene ese pensamiento, se ve obligada a enfrentarse a ese demonio. Incapaz de derrotarlo, muere protegiendo a Jin, a quien hacía tiempo dijo que en caso de apuros fuera a ver a su abuelo. Jurando vengar la muerte de su madre, Jin pide a Heihachi que le enseñe la técnica necesaria para destruir al Dios de la Lucha. Tras entrenar sin descanso y ganar muchos torneos durante los últimos 19 años, Paul, de 46 años, intenta de nuevo llevarse el torneo que siempre se le ha escapado. Su tarea puede resultar dura, no obstante, ya que, si bien Kuma ha muerto de viejo, su hijo ha pasado toda su vida entrenando con el objetivo de derrotar a Paul en combate. Éste también consigue convencer a Forest Law, hijo de Marshall, para que se inscriba en el torneo, a pesar de la oposición de su padre. Tras muchos años resolviendo el crimen internacional, Lei también asiste al torneo, tentado por la promesa de Heihachi de una recompensa personal a la que el súper policía no puede resistirse.

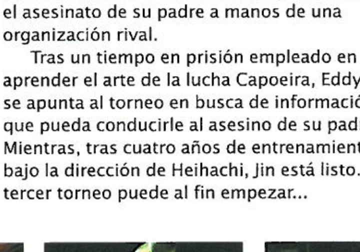
King también hace acto de presencia, pero tras la máscara de leopardo se oculta el rostro de un joven de 28 años criado en el orfanato. Entrenado por Armour King después de que King fuera hallado muerto, su sustituto ha averiguado la verdadera identidad de su asesino y se dirige al torneo resuelto a tener una charla con el Dios de la Lucha.

En algún otro lugar, mientras intenta reprogramar a Jack después de que un satélite lo desactivara al acabar el último torneo, Jane tropieza con un programa que pertenece a Industrias Pesadas Mishima, una sucursal del imperio de Finanzas Mishima. Tras instalar un programa sucedáneo de emergencia,

Jane se dirige a la corporación Heihachi con Gun Jack para devolver el resto del código secreto a los bancos de memoria de Jack.Tras pasar los últimos 15 años en la cámara de hibernación del Dr. Boskonovich, Nina está a punto de despertar tan fresca como el día en que las tropas de Heihachi la pillaron discutiendo con su hermana en lugar de cumplir su contrato. Anna se consiguió su propia cámara y ajustó el despertador para que coincidiera con el de Nina, a fin de seguir con su disputa.

La sangre nueva viene de la mano de Julia Chang, una arqueóloga criada por la tribu de Michelle y dispuesta a descubrir qué le pasó a su madre adoptiva. Bryan Fury también hace su primera aparición en el torneo, con la tarea de recoger los datos cerebrales del Dr. Boskonovich. Dado que tendrá que pasar por encima del mejorado Yoshimitsu para completar con éxito su misión, puede que haga un mutis repentino. Un personaje de nombre impronunciable, Hwoarang, se une a las caras nuevas del torneo y ha jurado usar su habilidad en el Tae Kwon Do para vengar a su maestro y mentor Baek, que resultó maltrecho de un altercado con el Dios de la Lucha. Ling Xiaoyu, una chica china de 16 años, está metida en el ajo por dinero. Obsesionada con la idea de construir un parque de atracciones en su tierra natal, Ling espera que en caso de ganar el torneo Heihachi cumplirá su promesa de costearlo. Por último, Eddy Gordo, heredero al trono de una de las familias más ricas de Brasil, presenció el asesinato de su padre a manos de una organización rival.

Tras un tiempo en prisión empleado en aprender el arte de la lucha Capoeira, Eddy se apunta al torneo en busca de información que pueda conducirle al asesino de su padre. Mientras, tras cuatro años de entrenamiento bajo la dirección de Heihachi, Jin está listo. El tercer torneo puede al fin empezar...



TEKKEN 3


















TEKKEN 3 PERFIL DE LOS PERSONAJES

Sólo cuenta con 19 años, pero el hijo de Kazuya y Jun tiene grandes responsabilidades. Ha pasado los últimos cuatro años bajo la implacable enseñanza de su abuelo. Jin ha sintetizado los distintos estilos de lucha de sus padres en una mezcla única de judo y karate, aunque se pueden reconocer un montón de movimientos de Kazuya y es probablemente el más completo del lote. Ahora lo único que tiene que hacer es derrotar al horrible Dios de la Lucha que se llevó la pacífica vida de su delicada madre.

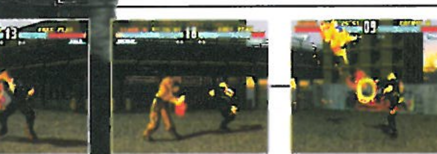
JIN KAZAMA



Nacionalidad: Japonés
Estilo de lucha: Estilo Mishima avanzado de karate, estilo Kazama de autodefensa
Edad: 19
Altura: 180 cm
Peso: 75 kg
Grupo sanguíneo: AB
Profesión: Artista marcial
Aficiones: Largos paseos por el bosque
Gustos: Su madre (por desgracia, ya fallecida)
Aversiones: Mentir

Se niega a aceptar que quizá es demasiado viejo para estos berenjenalesn como ciertas estrellas del rock octogenarias que nos vienen a la cabeza. Sin embargo, en los años transcurridos desde el último torneo, Paul se ha convertido en un luchador de talla mundial, y la habitación de cualquier adolescente ambicioso está adornada con pósters suyos en acción. Si es algo sensato, esta vez se apartará de violentas criaturas. Dada su sorprendente forma atlética y sus ataques, podría al fin llegar a lo más alto.

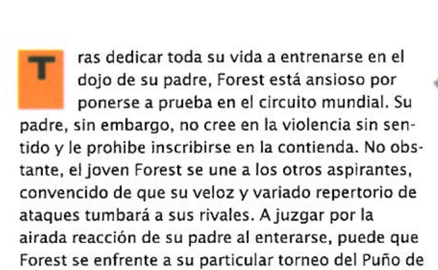
PAUL PHOENIX
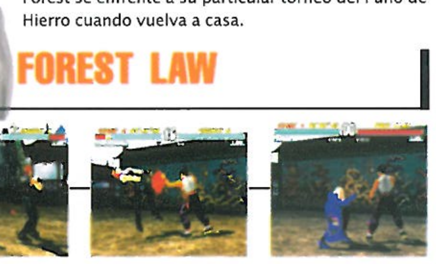


Nacionalidad: Americano
Estilo de lucha: Artes marciales combinadas basadas en el judo
Edad: 46
Altura: 187 cm
Peso: 81 kg
Grupo sanguíneo: O
Profesión: Ninguna
Aficiones: Motocicletas
Gustos: La pizza e ir en su moto
Aversiones: Caerse de ella

Tras dedicar toda su vida a entrenarse en el dojo de su padre, Forest está ansioso por ponerse a prueba en el circuito mundial. Su padre, sin embargo, no cree en la violencia sin sentido y le prohibe inscribirse en la contienda. No obstante, el joven Forest se une a los otros aspirantes, convencido de que su veloz y variado repertorio de ataques tumbará a sus rivales. A juzgar por la airada reacción de su padre al enterarse, puede que Forest se enfrente a su particular torneo del Puño de Hierro cuando vuelva a casa.

FOREST LAW

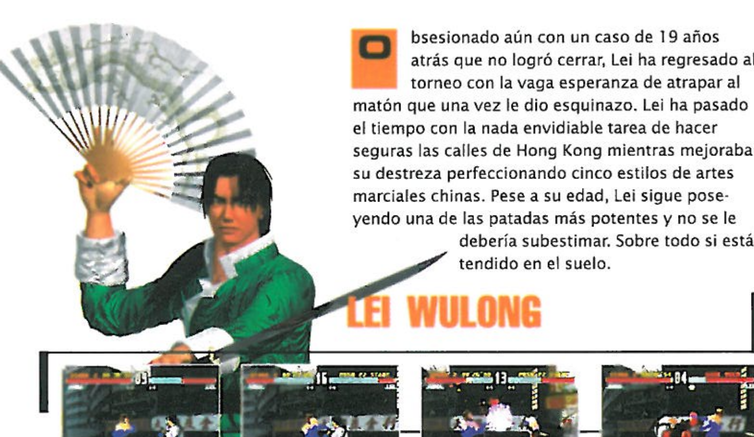




Nacionalidad: Americano
Estilo de lucha: Artes marciales influidas por el Shaolin
Edad: 25
Altura: 177 cm
Peso: 66 kg
Grupo sanguíneo: B
Profesión: Barrendero de dojos
Aficiones: Ir de compras
Gustos: Tarjetas de crédito
Aversiones: Ir de paquete en la moto de Paul

Obsesionado aún con un caso de 19 años atrás que no logró cerrar, Lei ha regresado al torneo con la vaga esperanza de atrapar al matón que una vez le dio esquinazo. Lei ha pasado el tiempo con la nada envidiable tarea de hacer seguras las calles de Hong Kong mientras mejoraba su destreza perfeccionando cinco estilos de artes marciales chinas. Pese a su edad, Lei sigue poseyendo una de las patadas más potentes y no se le debería subestimar. Sobre todo si está tendido en el suelo.

LEI WULONG







Nacionalidad: Chino
Estilo de lucha: Artes marciales chinas de cinco estilos
Edad: 45
Altura: 175 cm
Peso: 65 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Policía
Aficiones: Películas, siestas
Gustos: Productos de Sony
Aversiones: Crímenes, villanos



El nuevo King no ha tenido una vida precisamente feliz. Criado en el orfanato de su mentor, se sintió obligado a asumir su labor tras oír que éste había muerto en combate. Entrenado por Armour King, el aliado de su predecesor, y llevando la misma máscara y cola ridículas, el joven King quizá sea más lento que otros luchadores, pero si se le da la ocasión es tan letal como su antecesor. Ah, y tiene la mente puesta en la venganza, así que harías bien en apartarte de su camino.

KING





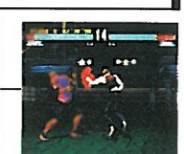

Nacionalidad: Mexicano
Estilo de lucha: Lucha libre
Edad: 28
Altura: 200 cm
Peso: 90 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Luchador profesional, dirección del orfelinato
Aficiones: Contentar a los niños
Gustos: Sesiones de bebida con Armour King
Aversiones: Las lágrimas de los niños



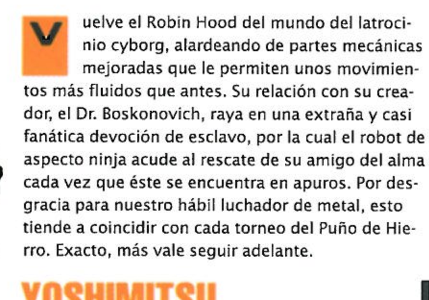
Asesina incompetente que deja que su vida personal interfiera en su trabajo. Habría acabado con Heihachi hace mucho, pero afirma que su hermana siempre se mete en medio. Sin embargo, capturada por los secuaces de Kazuya tras fracasar en su intento de matarlo al acabar el último torneo, ha pasado durmiendo los últimos 19 años y ha perdido la memoria. Así que no sólo debe estar más fresca que una rosa, sino que ni siquiera sospecha que tiene una hermana con la que vale la pena pelearse.

NINA WILLIAMS





Nacionalidad: Irlandesa
Estilo de lucha: Técnicas mortales basadas en el aikido
Edad: 22
Altura: 161 cm
Peso: 49 kg
Grupo sanguíneo: A (cambió durante la hibernación)
Profesión: Asesina (aunque se distrae con facilidad)
Aficiones: Reuniones de Amnésicos Anónimos
Gustos: No se acuerda
Aversiones: No se acuerda



Vuelve el Robin Hood del mundo del latrocinio cyborg, alardeando de partes mecánicas mejoradas que le permiten unos movimientos más fluidos que antes. Su relación con su creador, el Dr. Boskonovich, raya en una extraña y casi fanática devoción de esclavo, por la cual el robot de aspecto ninja acude al rescate de su amigo del alma cada vez que éste se encuentra en apuros. Por desgracia para nuestro hábil luchador de metal, esto tiende a coincidir con cada torneo del Puño de Hierro. Exacto, más vale seguir adelante.

YOSHIMITSU



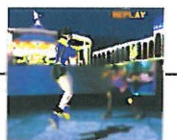

Nacionalidad: Ninguna
Estilo de lucha: Artes ninja «Manji»
Edad: Desconocida
Altura: 178 cm
Peso: 63 kg
Grupo sanguíneo: O (al parecer tiene sangre)
Profesión: Líder de la pandilla de ladrones manji
Aficiones: Ver sumo, navegar por Internet
Gustos: Las recreativas de Shinjuku
Aversiones: Los malos y los jugadores pésimos



Ling, la contendiente más joven, es una individua de talento pero loca de atar y con mucha confianza en sí misma. Obsesionada con los parques temáticos, zurra sin despeinarse a los guardaespaldas de Heihachi antes de amenazarlo a él mismo. En vez de matarla, Heihachi accede a construirle su feria de diversión china a condición de que se inscriba en el torneo y lo gane. Su agilidad y su amplio abanico de movimientos podrían obligar al jefe de la Corporación de Finanzas Mishima a gastar bastante más dinero de lo que tenía pensado.

LING XIAOYU





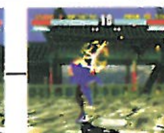


Nacionalidad: China
Estilo de lucha: Artes marciales basadas en Hikka Ken y Hakke Sho
Edad: 16
Altura: 157 cm
Peso: 42 kg
Grupo sanguíneo: A
Profesión: Estudiante y cuidadora de pandas
Aficiones: Viajar y visitar parques de atracciones
Gustos: Bollos cocidos chinos, patos de Pekín
Aversiones: Profesores de mates

TEKKEN 3 PERFIL DE LOS PERSONAJES

Creyéndose pseudo invencible, convicción que parece afectar a los arrogantes luchadores y timadores de calidad mundial, Hwoarang se sorprendió cuando una lucha que intentó amañar se saldó con un empate entre él y un tal Jin Kazama. Perturbado desde entonces, el estudiante de Baek planea vengar la derrota de su profesor contra el siniestro Dios de la Lucha, así como mejorar su historial contra el nieto de Heihachi. Al igual que su maestro, el discípulo de Baek es un personaje muy accesible de patada fácil, muy popular entre los jugadores.

HWOARANG



Nacionalidad: Coreano
Estilo de lucha: Tae Kwon Do
Edad: 19
Altura: 181 cm
Peso: 68 kg
Grupo sanguíneo: O
Profesión: Líder de pandilla callejera
Aficiones: Navegar en yate (¿cómo?)
Gustos: El rock y la lucha
Aversiones: El karate estilo Mishima y Jin Kazama (sorpresa, sorpresa)

El joven y rico Eddy recibió pronto una lección sobre «el dinero y la felicidad» cuando al volver a casa de la escuela halló a su padre herido de muerte por representantes de un cártel de la droga que intentaba eliminar. Oculto en prisión, Eddy aprendió el estilo de lucha Capoeira gracias a un preso y está listo para proseguir la obra de su padre. Su estilo les complicará la vida a sus rivales, aunque ciertas secuencias de sus combos ofrecen puntos débiles que los adversarios expertos pueden distinguir.

EDDY GORDO





Nacionalidad: Brasileño
Estilo de lucha: Capoeira
Edad: 27
Altura: 188 cm
Peso: 75 kg
Grupo sanguíneo: B
Profesión: Ninguna (es dura la vida de los ricos, ya se sabe)
Aficiones: Entrenamiento en liderazgo
Gustos: El poder
Aversiones: La debilidad

HEIHACHI MISHIMA

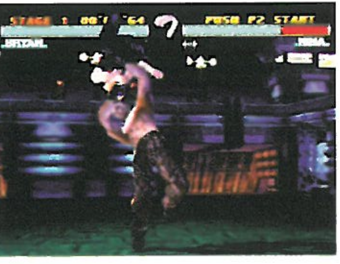
Siendo como es el organizador de todo el asunto, Heihachi cree de justicia participar en el torneo. Pero no te burles de su ridículo peinado canoso ni empieces a hacer bromas sobre pensionistas, porque Heihachi sigue tan letal como siempre, espoleado por una renovada pasión por la lucha. Probablemente. Pero lo que seguro que sabe es que Jin parece capaz de poseer el mismo poder malvado que su padre, Kazuya. Tras deshacerse de su hijo en el último torneo, Heihachi no tiene el más mínimo dilema moral en cuanto a eliminar esta vez a su nieto.

JULIA CHANG



Estudiante de arqueología que pasa su experiencia laboral con la tribu de Michelle. Abandonada de bebé en las ruinas de la América india y rescatada por Michelle, Julia aún tiene que mostrar alguna cicatriz psicológica profunda. La arremetida del capitalismo la ha obligado a adoptar las dotes de lucha de su salvadora a fin de defender a su familia adoptiva. Ha viajado al torneo con la intención de vencer al Dios de la Lucha, que ha sido el eje de las leyendas de los nativos americanos.

BRYAN FURY



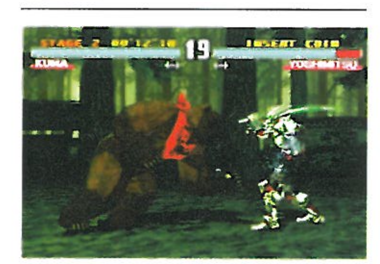
Bryan es la clase de individuo con el que menos te apetecería tener un altercado. Por su aspecto, cualquier acción que emprenda seguro que será desagradable. Exmiembro de la Organización de Policía internacional muerto en servicio durante un tiroteo relacionado con drogas, el cuerpo de Bryan fue a parar a las manos del Dr. Abel, un científico de 88 años. Tras ser revivido por el doctor, Bryan se apunta al torneo decidido a usar sus habilidades en kickboxing en la cabeza metálica de Yoshimitsu, como medio para llegar al Dr. Boskonovich y su conocimiento de todo lo que tiene que ver con ciborgs.

GUN JACK



Después de perder toda emoción tras su desactivación al final del último torneo, Jack ha sido reprogramado por la mujer a la que salvó cuando no era más que una chiquilla. La chica se convirtió en física de éxito (¿existe algo así?), y ha enviado a este enorme depósito de chatarra ambulante a la batalla con la esperanza de recuperar los segmentos desaparecidos de su programa emocional. En las manos apropiadas, Gun Jack puede causar un daño considerable sin esfuerzo alguno. Menos mal, porque la rapidez y la agilidad no son sus puntos más fuertes.

KUMA



Parecido sin duda a su madre, Kuma dedica su tiempo a ser guardaespaldas de Heihachi, en lugar de pescar salmones y perseguir turistas. Y, como su madre, siente una malsana obligación de vencer a Paul en combate. No obstante, aunque lo abultado de su naturaleza no debería plantear problemas a la mayoría de oponentes, cuando lo controla un jugador experto su fuerza puede convertir a Kuma en un rival formidable. Ah, y bebe los vientos por el Panda de Xiaoyu.

MOKUJIN



Mokujin es un muñeco de entrenamiento hecho a partir de un roble de 2.000 años. Aunque solía estar en un museo, la llegada del Dios de la Lucha ha reavivado su espíritu de batalla. Adopta sin cesar el estilo de cualquiera de los luchadores, por lo que predecir sus movimientos implica un doloroso sistema de tanteo.

ANNA



Anna no acepta la idea de envejecer. Esto se debe a que Nina retuvo su aspecto juvenil a causa de un experimento criogénico instigado por Kazuya después de que la rubia irlandesa no lograra acabar con su vida controlada por el mal. Anna, pues, pasó los últimos 19 años en suspensión criogénica voluntaria, ajustando la alarma para que coincidiera con el despertar de su hermana y poder continuar su interminable riña de celos.

DR BOSKONOVICH



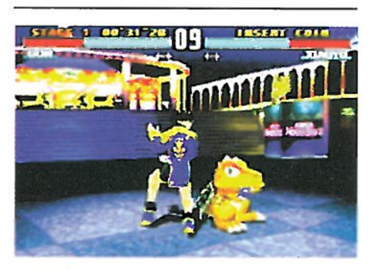
Mientras desarrolla a Yoshimitsu y a otros individuos ciborg, el doctor intenta hallar una cura para su hija, actualmente dormida en uno de los dispositivos criogénicos del científico. Tras un accidente durante un experimento, Boskonovich queda infectado por un organismo mortal y su única esperanza de sobrevivir él y, por lo tanto, su hija, reside en obtener la sangre del Dios de la Lucha. Yoshimitsu se ha ofrecido para conseguírsela, pero con el estilo de lucha del doctor puede que sea él mismo quien la obtenga.

PANDA



La mascota Panda de Ling Xiaoyu se transformó de una adorable y mimosa bola de pelo en una adorable y luchadora bola de muerte, gracias a la escuela de verano de Heihachi de técnicas avanzadas de lucha para osos. Aunque Kuma la quiere, Panda, mantiene las distancias y se hace la difícil.

GON



Creado por el artista del manga Masashi Tanaka. Desde su primera aparición en los tebeos semanales japoneses hace seis años, este fuerte personaje tipo dinosaurio ha rechazado a cualquier cosa lo bastante estúpida como para considerarse un adversario digno. Como de la parte superior de su cuerpo no sale prácticamente nada que pueda llamarse brazos, Gon depende de ataques a base de mordeduras.

TIGER



Disponible sólo tras terminar el juego con todos los demás personajes, Tiger es el alter ego marchoso de Eddy Gordo. Su estilo, cosa lógica, es similar al de Eddy y, de resultas del *look* años setenta de Tiger, un tanto más apropiado. Con él resulta fácil hilvanar combos de impresionante ejecución gráfica.

OGRE



Poco se sabe del Dios de la Lucha. Según una leyenda de los indios americanos, Ogre representa un arma de guerra dejada en la Tierra en tiempos remotos por criaturas del espacio. Capaz de calcular y absorber la estructura de todas las cosas vivas que luchan, Ogre busca almas cada vez más fuertes para avivar su sed de conocimiento sobre combate. En su forma humanoide, Ogre puede representar un serio desafío.

TRUE OGRE

Una vez vencido, Ogre revela su verdadera forma: una horrible masa poligonal con alas y brazos tipo tentáculo. Justo antes de batallar ingiere el alma de Heihachi (a quien ha dejado ulcerándose en el suelo tras su derrota), en un intento de mejorar sus posibilidades frente a ti. Lo extraño es que al Sr. Mishima le deben de haber sacado antes el espíritu luchador, porque de pronto Ogre se transforma en un luchador del todo patético comparado con su forma anterior. Sus movimientos van sobrados de potencia, pero su naturaleza lenta y su inactividad ocasional resultan un lastre importante cuando lucha contra rivales de talla mundial por el trofeo del Torneo del Puño de Hierro. De hecho, pese a su apariencia, los luchadores veloces se encargarán de él con una sorprendente facilidad y, en menos que canta un gallo, se repantingarán a disfrutar de la breve secuencia final por ordenador del personaje.





LOS LUCHADORES DE NAMCO

Nadie ha podido todavía producir un título de lucha capaz de igualar (y no digamos ya superar) a la serie *Tekken* de Namco. Nos hemos reunido con siete miembros del equipo de *Tekken 3* para saber qué pasa entre bastidores.





[1] *Tekken 2* fue un gran paso adelante frente a su predecesor en términos de aspecto visual y jugabilidad. [2] Increíble, Namco lo ha vuelto a conseguir con *Tekken 3*.

Namco ha contribuido sobremanera en el éxito de la PlayStation. De los pocos títulos disponibles en el lanzamiento europeo de la consola, sería difícil ignorar la primera andanza de la compañía para PlayStation, *Ridge Racer*, muy jugable y muy logrado a nivel técnico. Con su siguiente proyecto, una versión de la recreativa *Tekken* de la misma compañía, Namco fijó un estándar para los *beat'em up* de PlayStation que, hasta la fecha, sólo sus propios equipos de desarrollo han logrado mejorar. Hace algunos meses nos unimos a un grupo de periodistas en el edificio de I+D de la compañía en Yokohama para conocer al equipo de *Tekken 3*, cuyos integrantes son:

Hajime Nakatani - productor
Masanori Yamada - programador jefe
Naoki Ito - programador
Masahiro Kimoto - diseñador
Katsuhiro Harada - diseñador
Yoshinari Mishuzima - artista gráfico
Masashi Kubo - artista

¿Podríais darnos un breve desglose del plan de producción para un complejo juego de lucha como *Tekken 3*? Por ejemplo, el proceso de desarrollar los personajes y el sistema de mandos. ¿Qué es más importante y qué lleva más tiempo asignar?
Nakatani: Después de que el equipo terminara de desarrollar la versión para PlayStation de *Tekken 2* empezamos a planear *Tekken 3*. En esencia, lo que teníamos en mente era cuánta diferencia podía expresarse al pasar de *Tekken 2* a *Tekken 3*. Entonces llegó la nueva placa System 12, que era aproximadamente 1,5 veces más rápida que la actual System 11 basada en PlayStation. La mayor velocidad de reloj permitía una mejor calidad gráfica, pero en lo que se refería a los personajes teníamos dudas sobre aumentar la cantidad sin más, así que nuestra primera preocupación fue considerar una nueva generación de personajes que se desarrollarían partiendo de *Tekken 2*. Desde un aspecto más técnico, en esta versión ya era posible la captura de movimientos para el nuevo arte marcial del Capoeira. La habíamos considerado para *Tekken 2*, pero entonces no se pudo realizar debido a restricciones. Pero lo más importante era hacer el juego aún más divertido que *Tekken 2*, así como invertir más tiempo en la vertiente técnica al objeto de encontrar el equilibrio adecuado entre los personajes.

¿Alteráis o retocáis el equilibrio entre los luchadores al convertir a formato doméstico? ¿Se invierte mucho tiempo en el proceso de desarrollo intentando descubrir si una combinación concreta es demasiado poderosa?
Nakatani: No, nos aseguramos de mantener el mismo equilibrio que en la versión arcade. En cuanto a los movimientos, tendemos a contratar a los mejores jugadores de *Tekken* de Japón como probadores del juego para garantizar que eso no sucede.

Habéis mencionado la placa System 12 de Namco. ¿Fue muy difícil la conversión a PlayStation de *Tekken 3* como resultado de este cambio en la placa de la recreativa?
Yamada: Sí que resultó duro convertir el juego a PlayStation. Aunque la CPU de PlayStation es en esencia la misma que la de System 12, fue muy, muy difícil, simplemente por la enorme cantidad de datos de movimientos y los datos de gráficos de los personajes. Nos pasamos la mayor parte del tiempo comprimiendo esos datos e intentando que cupieran en la memoria interna de la PlayStation.

De hecho, hubo un punto en el que corrieron rumores de que las restricciones de memoria estaban imposibilitando la conversión. ¿Pensasteis alguna vez que no acabaríais a tiempo?
Yamada: Estuvimos a punto, a punto, pero en cuanto decidí dejar de cortarme el pelo las cosas avanzaron con fluidez y volvimos al plan previsto [risas]. No, en serio, hay muchos buenos tipos de I+D en Namco que dominan la compresión de datos y que nos echaron una mano en la conversión, como podréis apreciar por la cantidad de gente a la que se menciona en los créditos finales del juego.

Echando la vista atrás en la serie, hay unos cuantos saltos tecnológicos asombrosos entre los tres juegos de PlayStation, y *Tekken 3* presenta una rapidez y una suavidad pasmosas. ¿Hubo un aspecto concreto, o fue una serie de avances decisivos lo que os permitió producir



[1] El gran Jefe: Masaya Nakamura, presidente y director general de Namco. [2] Alejado del caos de Tokyo, se encuentra el discreto cuartel general de Namco con todo su departamento de I+D.



AL PRINCIPIO DEL DESARROLLO ERA DIVERTIDO PORQUE TODO EL MUNDO TENÍA SUS PROPIAS IDEAS SOBRE LO QUE DEBÍA TENER EL JUEGO. A MEDIDA QUE SE ACABABA EL TIEMPO EMPEZAMOS A LAMENTAR ESAS IDEAS.



El dream team del desarrollo [de izquierda a derecha] productor Hajime Nakatani, artista masashi Kubo, programador Naoki Ito, diseñador Katsuhiro Harada, diseñador Masahiro Kimoto, y programador jefe Masanori Yamada. La fuerza *Tekken* de Namco.

una conversión tan fascinante?
Yamada: Bueno, es una serie de cosas, la verdad. En *Tekken 1* y *2*, por ejemplo, cada uno de los miembros de un personaje no estaba unido en realidad al polígono principal, pero en *Tekken 3* todo el conjunto está unido en un solo cuerpo. Además, como ya hemos dicho, tuvimos que idear algunas excelentes técnicas de compresión de datos de movimiento. Por ejemplo, los datos de captura de movimientos de King en *Tekken 2* eran enormes y por aquel entonces se creía que era el límite en términos de compresión, pero en *Tekken 3* sus datos de movimiento ocupan tres veces más que en el juego anterior. Eso sí que costó de conseguir.

¿Usasteis el Performance Analyser?
Nakatani: Sí, a partir de la mitad de la fase de desarrollo, más o menos.

¿Habría sido posible la conversión sin él?
Ito: Pues sí, pero habría llevado mucho más tiempo.

¿Y qué hay de la conversión a PAL? ¿Cuál es el aspecto más difícil que implica este proceso?
Nakatani: Bueno, después de convertir los dos primeros juegos, éste ha sido fácil en comparación, pero el mayor problema sigue siendo lo ajustado de nuestro plan de trabajo. Ahora estamos desarrollando la versión americana y aún no hemos tenido vacaciones desde que empezamos la versión arcade.

Los personajes de *Tekken 3* están muy bien desarrollados y hacen gala de unas características únicas. ¿Cómo se os ocurre la idea de un personaje? ¿Forman los rasgos personales de alguno de los miembros del equipo parte de la inspiración?
Kimoto: Hay muchas maneras de desarrollar un personaje. Tomemos a Eddy, por ejemplo; en realidad no es una persona concreta, pero al desarrollador le gustó la idea de un luchador de Capoeira y le pedí a uno de los artistas gráficos que creara un personaje basado en ese estilo de lucha. La verdad es que solicité a los artistas un personaje femenino para este luchador, pero se negaron, argumentando que era demasiado difícil diseñar una luchadora de Capoeira, así que el resultado fue Eddy. Para Lin Xiaoyu quisimos una cría porque la mayoría de los personajes femeninos son mayores, unos 25 años más o menos. Y el panda bicolor estaba previsto para *Tekken 1*, pero entonces no se podía llevar a cabo.



CON LA CONVERSIÓN DE SU PROPIO JUEGO ARCADE TEKKEN, NAMCO MARCÓ EL ESTÁNDAR DE LOS BEAT 'EM UP PARA PLAYSTATION QUE, HASTA HOY, SÓLO SUS PROPIOS EQUIPOS DE DESARROLLO HAN CONSEGUIDO MEJORAR.

¿Pero no hay por ahí la novia de algún diseñador, por ejemplo, o uno de vuestros héroes de infancia?
Kimoto: La verdad es que no, pero todos creemos que Mizushima se parece a Lin Xiaoyu [risas].

Algunos perosnajes han permanecido durante toda la serie, mientras que otros ni siquiera han dado el paso de *Tekken 2* a la última versión. ¿Cuáles fueron los puntos clave para tomar estas decisiones?
Harada: En *Tekken 2* teníamos los personajes de los subjefes que, aparte de unos pocos movimientos extra, usaban básicamente los mismos ataques que sus alter egos por defecto; no había una enorme diferencia con los personajes originales. Y mirando las cifras del porcentaje de uso de *Tekken 2* vimos que los jugadores no estaban usando estos personajes, es decir, que no eran populares ni atractivos para los consoleros. Así que decidimos aumentar el número de personajes e incrementar luego la cantidad de movimientos que cada personaje puede realizar, mientras al mismo tiempo prescindíamos de los personajes que la mayoría de jugadores no usaba.

Cuando apareció *Tekken* alardeaba de un sistema de control revolucionario en el que cada miembro se controlaba con un botón. ¿Por qué elegir este sistema de lucha y cómo es que lo consideráis superior a otros sistemas existentes?
Harada: Al principio pensamos en un sistema donde pulsar cualquiera de los botones produciría un movimiento complejo, como en algunos *beat'em up*, pero no quisimos hacerlo tan fácil. Queríamos hacerlo más técnico y entonces vimos que este sistema era el más adecuado para un sistema de lucha completo e intuitivo.

Ahora que los jugadores pueden desviar los ataques de los rivales. ¿Qué intención motivó que se implementara esto?
Harada: En *Tekken 1* y *2* (así como en el *3*) existe la posibilidad de proyectar y contraatacar, pero nos parecía que esto paraba el curso del juego. Al desviar no se interrumpe el juego; es como en las pelis de kung fu de Jackie Chan y Bruce Lee, por ejemplo. A un puñetazo desviado le sigue de inmediato el correspondiente ataque, y queríamos introducir esta característica en *Tekken 3*.

Además, la IA de *Tekken 3* parece más avanzada que en sus predecesores. ¿Cómo funciona en este juego?
Kimoto: Bueno, en *Tekken 1* y *2* la IA se basaba en las decisiones y movimientos del jugador, pero esta vez hay un elemento de azar en la rutina de la CPU que debería complicar las cosas a los jugadores.

¿Habéis tenido tiempo para jugar a algún otro juego?
Harada: Bueno, últimamente no hemos tenido mucho tiempo de ir a los salones recreativos, pero Kimoto y yo hemos estado jugando a *Ultima Online* al llegar a casa hacia medianoche.

¿Cuáles son vuestros personajes favoritos?
Mizushima: Me gustan sobre todo Jin y Xiaoyu, que son dos de los personajes que me llevó mucho tiempo crear.
Kubo: Paul y King, porque son un poco raros comparados con los demás personajes.
Kimoto: Me gusta Nina desde el principio, pero también Eddy de *Tekken 3*, más que nada porque me costó mucho desarrollar esos personajes.
Harada: De toda la serie me gusta Heihachi, pero en *Tekken 3* mi preferido es Jin porque es el personaje principal y como tal no debía ser ni demasiado fuerte ni demasiado débil, sino bastante equilibrado. Me llevó muchísimo tiempo asegurarme de que quedaba como una buena representación del juego.
Ito: También Jin, porque no posee ningún movimiento especial que sea demasiado fuerte y además me gusta la sensación que da el control del personaje.
Yamada: Como programador, cada vez que tenía que comprobar el código elegía de forma subconsciente a Lin Xiaoyu, pero hace poco que he empezado a usar a Lei en su lugar.
Nakatani: King, proque los controles son bastante fáciles, aunque la mayoría de estos tipos no está de acuerdo. Pero también tiene muchos trucos aéreos que pueden ser complicados de esquivar.

Ahora que la serie *Tekken* es un éxito mundial, ¿habéis notado un sustancioso aumento en vuestros salarios?
Nakatani: [risas] Bueno, no sabemos el sueldo de cada uno, aunque hay quien piensa que yo cobro un poco más que los demás.

¿Cómo se hace un campeón de *Tekken 3*?
Yamada: Practicando 100 veces todos los movimientos antes de ir a dormir... [risas] y jugando





Estos esbozos conceptuales del joven Jin Kazama son un buen ejemplo de hasta qué punto la versión poligonal final se encuentra cerca de la primera visión del artista. Por cierto, bonito peinado.





[1] Se presentan dos nuevas luchadoras. [2] El Psycho Crusher con todos sus efectos. [3] Evil Ryu se teletransporta igual que su némesis Akuma. [4] Una presentación inédita suma mejoras al producto global.

Street Fighter Alpha 3

«Sho-ryu-ken. Ha-do-ken». No, no tiene sentido, pero es la proclama de un nuevo juego sobre esos individuos que se toman la violencia con tanta tranquilidad.

La rama *Alpha* del árbol *Street Fighter* siempre se ha concebido como el apéndice más cómico. Presenta *sprites* tipo dibujos animados y supermovimientos un poco extravagantes, a diferencia de los minuciosos combos de la serie original *Street Fighter*. O sea, que allá vamos otra vez. Han desenterrado de nuevo a los viejos favoritos, un poco seniles, como Fei Long, Dee Jay y Cammy, junto a una nueva y predecible generación. Entre estos últimos tenemos a Juli, R. Mika y Codi del *beat 'em up* en *scroll Final Fight*, que son tan sólo algunos de los personajes que constituyen este asombroso cuadro de 34 luchadores.

Street Fighter Alpha 3 consta de varias opciones nuevas, así como de otras ya existentes que se han renovado. Estamos hablando de una barra de defensa, que disminuye cada vez que bloqueas, hasta que al final quedas incapacitado para bloquear durante unos momentos, hasta que vuelve a llenarse. También aparecen nuevos modos de juego, como el Dramatic Battle, en la que tú y un compañero controlado por la CPU os enfrentáis a un solo enemigo también controlado por el ordenador.

Pero aún hay más. Tras elegir el personaje, hay que decidir un «ismo» (extraño nombre, ¿no?). Aparecen en tres formatos —V, X y A—, que en esencia se adecuan a distintos estilos de lucha. Cada uno tiene sus ventajas e inconvenientes. Uno puede ofrecer más supermovimientos y habilidades, pero infringirá daños menores al oponente. Otro puede darte mayor potencia, pero al mismo tiempo despojarte de las técnicas más refinadas. Todo depende de tus preferencias.

Quizá la innovación más importante sea el World Tour. En él viajas por el mundo, repartiendo un sinnúmero de tortas en cualquier país que te brinde un oponente. Todos tus adversarios extranjeros po-

LAS BATALLAS FLUYEN CON TODA SUAVIDAD, CON UN SISTEMA DE PRIORIDAD DE MOVIMIENTOS MUY BIEN PENSADO...









D-Shock/Analógico COMPATIBLE

■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Capcom
■ DISPONIBLE	Mayo	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*

1

2

3

[1] Blanka quiebra el pecho de Honda. [2] Honda responde con su famoso Ariete de cabeza. [3] Las sombras azules indican un supermovimiento en acción. [4] Cody de *Final Fight* recibe una patada de Karin. [5] ¡Ahora se lo han devuelto a Cody! [6] El nuevo supermovimiento de Ken... [7] ¡...y el viejo!

4



7


seen algún tipo de ventaja respecto a ti. A algunos sólo puedes herirlos con combos personalizados. O puede haber un límite de tiempo en el combate. Lo más destacable es la oportunidad de enfrentarte de manera simultánea a dos oponentes controlados por la CPU. Esta opción funciona la mar de bien, porque los puñetazos conservan su ritmo a lo largo de toda la lucha. Genial.

La calidad del modo para dos jugadores quita el aliento. Las batallas fluyen con toda suavidad, con un sistema de prioridad de movimientos muy bien pensado: cuando dos movimientos coinciden, el resultado es consecuente. De esta manera se intensifica la competición, y sólo te convertirás en un maestro con mucha práctica en el modo de práctica. En este dojo virtual no hay lugar para la pulsación aleatoria de botones.

No hay duda de que se trata de un juego para puristas. Sí, es en 2-D. Sí, es cualquier cosa menos realista. Y sí, básicamente se parece al tipo de máquina en cuya ranura depositabas cinco duros la década pasada. Pero si te centras en esto, te perderás lo esencial. *SFA3* es la encarnación de la jugabilidad. El modo en que te obliga a machacarte los dedos hasta convertirlos en muñones de tejido orgánico es lo que lo convierte en genuino, un juego que te exige experiencia. Mucha gente lo pasará por alto, lo considerará una locura de los viejos tiempos. Ellos se lo pierden.

6

5


LO MÁS DESTACABLE ES LA OPORTUNIDAD DE ENFRENTARTE SIMULTÁNEAMENTE A DOS RIVALES CONTROLADOS POR LA CPU.

DEMONIO SALVAJE

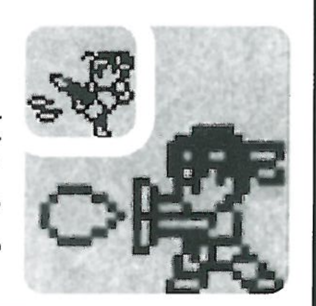
Akuma y Evil Ryu pueden jactarse del movimiento más complicado del juego. El Raging Demon es un supermovimiento inbloqueable, que se ejecuta pulsando puñetazo ligero, puñetazo ligero, adelante, patada ligera y para terminar puñetazo pesado. Hay que teclearlo muy deprisa, y requiere mucha práctica, pero como puedes ver ¡merece la pena!






POCKET FIGHTERS

Uno de los primeros juegos que es compatible con PocketStation. *Street Fighter Alpha 3* te permite guardar cualquier personaje en el PDA de Sony. Allí puedes cuidarlos como si se tratara de un *tamagotchi*, e incluso entrenarlos. Si los alimentas con precaución, puedes incrementar su nivel y después cargarlos de nuevo en el juego; de este modo te ahorras tener que pasar por el World Tour. Es muy simple, sí, pero es estupendo si tienes un poco de tiempo libre. ¡Hai!



PlayStation Especial Lucha

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	8	■ *Violenia*	10
■ JUGABILIDAD	10	■ *Especiales*	10
■ ADICTIVIDAD	10	■ *Controles:*	10

Lo único que empaña este juego son los gráficos. Si opinas que la jugabilidad es más importante que los polígonos texturados, considera que la nota es un diez.


9 SOBRE 10

Todo empezó (casi) con *Super Street Fighter 2*. ¡Ah, aquellas chicas hawaianas tan fibrosas [1-3], aquellas pantallas de inicio tan brutotas [4], aquellos escenarios estilo *Top Gun* [5, 6] ...! Como para llorar.

Street Fighter Collection

Únete a Ken, Ryu, Sagat y sus colegas para celebrar el décimo aniversario de la serie de Capcom. Lástima que los festejos empiecen a desmadrarse un pelín...



Pocas series de videojuegos llegan a durar diez años. Pero Street *Fighter* y sus numerosas secuelas son más que un juego. Desde el arcade hasta el salón de casa, pasando por casi todas las plataformas, esta clásica serie de beat'em up ha conseguido una audiencia masiva y fanática. **Ahora, Street Fighter Collection celebra el décimo aniversario de los «World Warriors» de Capcom.**

La venganza de Ryu contra Sagat empezó en 1987 con *Street Fighter*. A diferencia de los juegos de lucha actuales, con su multitud de botones y sus complejas manipulaciones de joystick, para manejar *Street Fighter* sólo eran necesarios un joystick y dos pads bastante grandes. El jugador desplazaba al guerrero escogido a través de la pantalla, y después presionaba los botones necesarios para acometer diferentes puñetazos y puntapiés. Cuanto más fuerte pulsabas el botón, más efectivo era el ataque.

La serie no se forjó hasta 1991, con la aparición de *Street Fighter 2: World Warriors*. **La mayor parte de las veces, cuando alguien dice *«Street Fighter»* se está refiriendo en realidad a *«Street Fighter 2»*.** *Street Fighter Collection* se inicia con lo que supuso la primera mejora clara en el motor del juego original: *SSF2* contiene 16 personajes y aparecen por primera vez T-Hawk y Deelay, junto con Fei-Long y Cammy. Cada luchador debía pelear contra los otros 15 para convertirse en el último guerrero superviviente. La acción era en 2-D, y los *sprites* corrían por un área de juego en *scroll*. Los cuatro botones frontales y los laterales L1 y R1 del joypad de la PlayStation sirven para conseguir tres potencias de patada y puñetazo, y el ganador es quien consigue superar dos de los tres asaltos.

Pese a la edad, *SSF2* todavía resiste las comparaciones. Se trata de una conversión de arcade perfecta, y los *sprites* y movimientos se han adaptado bien a la consola gris. Es cierto que *SSF2* requiere una sutileza en el control del juego poco habitual en los actuales *beat 'em*





■ EDITOR	**Virgin**	■ FABRICANTE	**Capcom**
■ DISPONIBLE	**N/D**	■ ORIGEN	**Japón**
■ PRECIO	**N/D**	■ GÉNERO	***Beat 'em ups***





Una patada, un puñetazo, un gancho directo al plexo solar... Un viajecito en el tiempo, por cortesía del magnífico *Street Fighter Alpha*. No está muy claro el gusto de Gen en cuanto a pijamas, pero, qué demonios, eran otros tiempos.

up, que suelen ser, de entrada, más espectaculares. Los jugadores expertos no tardarán en llegar a una situación de tablas, que no podrá resolverse hasta que uno de los dos cometa un error defensivo; algo que no se da, por ejemplo, en series como *Mortal Kombat*.

Otra muestra de la constante mejora de la serie es el siguiente título incluido en *Street Fighter Collection: Super Street Fighter 2 Turbo.* Desde un punto de vista estético, la edición *Turbo* es idéntica a *SSF2*, pero se ha incluido en la recopilación porque fue el primer juego *SF* en incorporar una barra de energía adicional. Con cada golpe acertado, el nivel de la barra va en aumento. Cuando llega al máximo, el jugador puede humillar a su rival con un ataque tan potente que deja la pantalla en blanco. A medida que la serie progresaba, empezaron a circular rumores sobre la existencia de personajes ocultos, y Akuma fue el primero que se incluyó.

Sin embargo, pese a la adición de estos detalles, *Turbo* no puede considerarse un hito en la historia de *Street Fighter.* Visto en retrospectiva, Capcom debería haber tenido en cuenta los orígenes de la serie a la hora de seleccionar el tercer juego de la recopilación. La edición *Turbo* recoge los detalles que fueron agregándose a cada uno de los juegos arcade, pero también explica la decepción de los aficionados, que esperaban grandes cambios y tuvieron que conformarse con unos cuantos personajes nuevos sin importancia.

Tras la edición *Turbo*, la línea *Street Fighter* permaneció sin cambios hasta el advenimiento de *Street Fighter Alpha.* Daba un amplio repaso a todos los aspectos del juego, y los cambios más notables se perfilaron en los gráficos y en el elenco de los personajes. Los *sprites* se convirtieron en imágenes mucho más grandes, al estilo manga, y muchos de los protagonistas anteriores se vieron sustituidos por una nueva banda de guerreros.

El último juego de *SFC* es *Street Fighter Alpha Gold*, una completa puesta al día del motor de *SFA*. De los dos equipos de personajes originales de *SF2*, sólo sobrevi-ven Ken, Ryu, Sagat y M. Bison, y cada personaje exhibe un nuevo arsenal de ataques, además de las patadas y las bolas de fuego propias de versiones anteriores. *Alpha Gold* conserva el tradicional sistema de asaltos basado en «el mejor de los tres», además del conocido control de seis botones; después de todo, si algo funciona, ¿para qué cambiarlo? No obstante, se mejoraron las barras especiales de final y de energía de *SSF2 Turbo*. El jugador podía acceder a la energía de reserva —conocida como la barra «Max»— durante una pelea, y la barra poseía tres niveles. El surtido de golpes y puñetazos aumentó, y la barra podía llenarse tres veces. Si el usuario la utilizaba cuando aún no estaba completa, el ataque era menos intenso.

Por otra parte, era interesante conseguir un ataque Max a plena potencia. Con un manejo hábil del pad y pulsando cantidad de botones era posible propinar una buena ráfaga de puñetazos y mamporros. Aparte de esto, *Alpha Gold* incluye todos los modos de torneo y todas las opciones que puedas desear. El resultado es la cumbre de las versiones para consola de la serie *SF*, y es, sin duda, el mejor juego de la presente recopilación. Es rápido, es difícil, y es mucho más fluido que los otros dos: posiblemente, el mejor *beat 'em up* en 2-D. Sin exagerar.

Si bien no se trata de la antología definitiva de la saga *SF*, *Street Fighter Collection* reúne lo mejor de los juegos *SF*, y, con gran sensatez, deja de lado las versiones menos conseguidas. En ocasiones, las recopilaciones se remontan demasiado atrás en la historia de los videojuegos, pero *SF Collection* se ha concentrado en una época en la que el *beat 'em up* era el rey. Contemplando estos tres títulos básicos, se comprende por qué los usuarios de arcade llevan a los World Warriors en el corazón. Una recopilación más equilibrada quizá habría dejado de lado *SSF2 Turbo* en favor de alguna versión más antigua; pero, objeciones aparte, *Street Fighter Collection* es imprescindible para cualquier auténtico aficionado a los beat *'em up*.



***Super Street Fighter 2 Turbo* y aquella bomba humana llamada Ryu. Fel Long, te has pasado, chico.**

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	6	■ *Violencia*	8
■ ACCIÓN	7	■ *Especiales:*	10
■ ADISTIVIDAD	8	■ *Controles:*	10

Los juegos Street Fighter son clásicos por derecho propio, y la colección recopila una pequeña parte de la historia de los juegos.

8 SOBRE 10







[1] Un tipo así de normal en un día de sol. [2] Parece que a alguien le canta el aliento cosa mala. Así es difícil hacer amigos. [3] ¿Crees que vale la pena entrenarse para vivir algo así? Tú decides. [4] Los viejos trucos para escapar de las bolas de fuego ya no funcionan. [5] ... será mejor que inventes algo nuevo.

Street Fighter EX Plus Alpha

las caras nos resultan familiares, pero ahora vienen en un 3-D... pasable. Prepárate, porque estás a punto de entrar en el paraíso de los locos por la lucha...

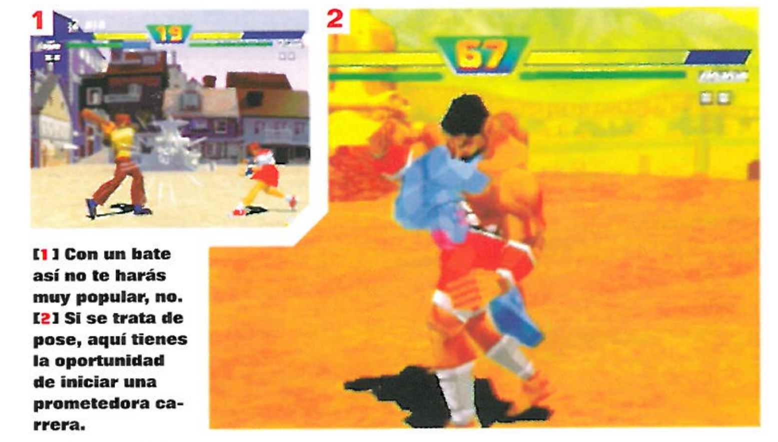


Es como jugar al ajedrez con puños de acero. Ésta sería una buena forma de describir un encuentro *Street Fighter* entre dos jugadores expertos con todos los movimientos que sean capaces de realizar amagos, movimientos engañosos y demás trucos para disimular un estilo de lucha más que predecible.

Vivir de la sopa boba. Ésta sería una buena forma de describir la actitud de Capcom para con el que un día fuera un éxito absoluto.

En cuanto a su «tercera dimensión» baste decir que *SF EX* se desarrolla en un escenario con fondos completamente planos. Ni movimientos laterales, ni estadios; como nos comentó un observador casual: «ya puestos, podrían haber dibujado *sprites* con una regla (*SF* al estilo *Toshiden*)». Claro que esto no es del todo cierto: tu PlayStation se siente mucho más a gusto animando la modesta cantidad de polígonos que *SF* requiere que intercambiando, cuadro a cuadro, los *sprites* constituidos por múltiples partes. La cámara sólo ofrece planos aéreos en los lanzamientos y las repeticiones. Cuando veas lo suave que queda comprenderás que era imprescindible.

Por otro lado, la jugabilidad es tan reconocible como el Taj Majal. Aprovecha elementos de las entregas anteriores. El motor de combate recuerda mucho a *SF2* y se sitúa de alguna manera entre *Turbo* y *Super*. Además, está un poco descuidado en algunos aspectos, los márgenes de la pantalla siguen siendo unos muros misteriosos y resulta un poco irregular cuando dos jugadores cruzan constantemente uno por encima o por debajo del otro. Ciertos refinamientos se han sacrificado en aras de este motor ya antiguo. Creemos que sería mejor pasar de algunos de los toques y retoques que justifican la aparición de un nuevo *SF* cada año.



[1] Con un bate así no te harás muy popular, no. [2] Si se trata de pose, aquí tienes la oportunidad de iniciar una prometedora carrera.

Y por eso nos gusta. Es tan familiar que te sientes como en casa, a diferencia de lo que solía ocurrir con los *Alphas*; tiene nuevos trucos, pero puedes aprenderlos cuando te dé la gana; y ver como Ryu le machaca el cráneo a Vega con su famoso bamboleo de pierna desde distintos ángulos es novedad suficiente para conseguir que el juego adquiera frescura. Es algo penoso admitirlo, pero jugar con los viejos movimientos resulta menos

Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Akira/Capcom
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D

MITO URBANO

¿Recuerdas aquellos tiempos cuando el que luchaba con maestría en la piel de Guile era alguien digno de temor y respeto? ¿Esos tiempos en que todo el mundo quería «ser» jefe y no se daba cuenta de que la máquina hacía trampas? ¿Cuando empezaron a surgir rumores de que Vega era el padre de Chun Li? ¿Y te acuerdas de aquel tipo que te encontrabas en el recreativo y aseguraba haber jugado una vez como Shen Long, el que en teoría era el maestro secreto de Ryu? Al jugar con *SFEXA* es inevitable sentir una cierta nostalgia por los tiempos pasados. Nosotros hemos encontrado pequeños homenajes...



¿Te acuerdas de esto? A menudo aparecía una bola de fuego con un color diferente. En realidad era un fallo técnico, pero la gente estaba convencida de que era algo «especial».

Si presionas demasiado a la CPU, ésta enloquece de ira y «Loco Ken» empieza a *dragon punchear* por toda la pantalla. Para los profesionales es pan comido, pero como rito de iniciación para principiantes resulta demasiado fuerte.



Retorno al mejor juego de destrucción indiscriminada de barriles contenedores de bonos. Destruye todos los barriles para sucumbir como un tonto ante la tentación de cargarte el último para presumir de poderío.

Por desgracia, las últimas secuencias de vídeo son tan pobres que la gran escena final de Ryu «caminando hacia el ocaso» consta del mismo número de cuadros de animación que el original. O sea... dos.



1


2


3


[1-3] Nada de andar hacia los lados, esto es *Street Fighter*. *SF EX* tiene una manera de jugar y sólo esa, pero pocos podrían hacerlo más suavemente...

VER COMO RYU LE MACHACA EL CRÁNEO A VEGA CON SU BAMBOLEO DE PIERNA DESDE DISTINTOS ÁNGULOS ES NOVEDAD SUFICIENTE

vergonzoso con nuevos gráficos.

Aunque es inevitable que concentres toda tu atención en Ken o Ryu, los demás personajes también son sorprendentemente jugables. La verdad es que no tienen mucha personalidad, pero sí una mecánica lo bastante interesante para engancharte en el modo entrenamiento. Las cualidades de Chunners estaban desaprovechadas, y le han puesto remedio. ahora, para ejecutar las nuevas patadas *hurricane* hay que realizar unos cuantos movimientos repetidos (como el *rekka* de Fei Long) y puede que el intento resulte fallido antes de tiempo. Ken y Ryu ya no son tan invulnerables como antaño, y si alguna vez intentaste escabullirte entre las veloces bolas de fuego mediante *jab dragons*, ahora te encontrarás con que esta táctica resulta prácticamente imposible. En cambio, los demás personajes han ganado en «invencibilidad transitoria». No hay ni un solo personaje capaz de sucumbir a la vieja trampa de las bolas de fuego.

No se puede comparar ni con *Soul Blade* ni con *Tekken 2*, porque cada uno «pelea» a su manera. Éste es más profundo, se basa más en la táctica y tiene muy en cuenta la diversión de los consumados fans de la lucha. No hay el menor asomo de innovación, pero los gráficos más o menos 3-D atraerán la atención de unos cuantos jugadores que rechazan los juegos en 2-D por considerarlos pasados de moda.

Así que estamos ante un buen número de contradicciones. Es un juego completamente 2-D, pero en 3-D. Es una versión nueva de *SF* que funciona igual que la más antigua. Es lo más divertido que hemos «streetfighteado» desde *Turbo*, pero hace falta tener ganas de divertirse. Y es una conversión de arcade que funciona mejor en la consola. Quizás por eso nuestro consejo sea igual de impreciso: si ya tienes un *SF* en tu colección, tal vez prefieras cambiarlo por éste. Con perdón. Y si nunca has jugado con un *SF*, olvídate de todos esos combos de mala muerte y descubre lo que es un juego de lucha de verdad.



VERDICTO

■ GRÁFICOS	8	■ *Violencia:*	8
■ ACCIÓN	9	■ *Especiales:*	8
■ JUGABILIDAD	10	■ *Controles:*	8

Si te gustó *SF2 –Championship*, Turbo y Super–, esto te parecerá una segunda luna de miel. El genio de los juegos de artes marciales todavía no ha sido superado.


SOBRE 10

STREET FIGHTER ÁRBOL GENEALÓGICO

A lo largo de los años han aparecido muchos *Street Fighter*. Aquí tienes una lista completa de la historia de Ryu y Ken, tanto en las máquinas arcade como en la PlayStation. Los juegos que antecedieron al *Street Fighter* original siguen una de las ramas.

Street Fighter

LAS SECUELAS

1) Street Fighter II – 1990
El juego que realmente lanzó el género *beat 'em up* tal como lo conocemos actualmente. Seis botones para tres diferentes intensidades de ataque, ocho personajes para jugar, más cuatro jefes secretos, y una extraordinaria jugabilidad lo convirtieron en un clásico atemporal.

2) Street Fighter II Championship Edition – 1991
Este juego permitía al fin que los jugadores se metieran en la piel de M. Bison – los cuatro jefes de *SFII* eran jugables, y los personajes preexistentes contaron con significativas mejoras.

3) Street Fighter II Turbo – 1992
Se hicieron unos pocos cambios para esta versión, especialmente la adición de una bola de fuego a la panoplia de Chun Li. Muchos puristas consideran que éste es el *Street Fighter* definitivo.

4) Super Street Fighter II – 1993
Cuatro nuevos personajes se apuntaron a la refriega en los formidables modelos de Cammy, Fei Long, Dee Jay, y T. Hawk. Otras ideas nuevas eran la bola de fuego roja de Ryu, el Beast Roll de Blanka, y un montón de nuevos combos dos en uno. La contrapartida era que resultaba mucho más lento que *Turbo*.

5) Super Street Fighter II Turbo – 1993
Aparte de la mejora en la velocidad y algunos movimientos nuevos, la única idea nueva era la introducción de barras Super. Se cargaban con movimientos especiales, y podían descargarse sobre el contrario con movimientos especiales superpotentes. Era una característica que se había incorporado en casi todos los juegos de lucha del momento. *SSFII Turbo* también introdujo nuestro personaje favorito, Akuma.

6) Street Fighter III – 1997
Por fin, la esperada 'secuela' de *Street Fighter II* había llegado. Desafortunadamente, era un pequeño paso atrás. Aún en 2D, algunos personajes nuevos, y poco más. Se copiaron algunas ideas de otros *beat 'em up* de Capcom, como el salto extra alto, visto por primera vez en *Marvel Super Heroes*, pero no aportó la novedad que esperábamos.

7) Street Fighter III: 2nd Impact – 1998
Unos truquitos por aquí, unos fondos nuevos por allá... Era más bien una revisión menor de *Street Fighter III*, más que un juego nuevo de lucha. Y al estar *SFIII* por debajo de lo esperado, construir la revisión siguiente sobre él fue un error de partida.

RETROSPECTIVA

1) Street Fighter Alpha (PSX) – 1996
Como en la Guerra de las Galaxias, primero se hizo el final y luego el principio. Este título mostró muchos nuevos personajes, y un aspecto más de dibujos animados. La idea de la Super Bar se mejoró para permitir tres niveles de poder de ataque distintos.

2) Street Fighter Alpha II (PSX) – 1996
Muy superior a toda versión anterior de *Street Fighter* cuando apareció, éste era realmente lo mejor en el mundo de la lucha en 2D. Más extras, personajes, características secretas, todo, unido a un aspecto clásico perfecto.

3) Street Fighter Alpha III (PSX) – 1999
Más y más progresos en los gráficos, el sonido, y algunas innovaciones en la jugabilidad, como una barra de bloqueo, donde si bloqueas demasiado a menudo tu barra disminuye, de modo que ya no puedes bloquear más. También cuenta con tres modos de juego, llamados -isms, cada uno de los cuales cuenta con distintas reglas y características. El mejor momento de *Street Fighter*.

LA LISTA COMPLETA DE CAPCOM

Aquí están todos los personajes de todos los juegos *Street Fighter*, sin incluir las derivaciones.

CLAVE:
SF: STREET FIGHTER
SF2: STREET FIGHTER II
SFCE: STREET FIGHTER II: CHAMPIONSHIP EDITION
SFT: STREET FIGHTER II TURBO
SSF: SUPER STREET FIGHTER II
SSFT: SUPER STREET FIGHTER II TURBO
SFA: STREET FIGHTER ALPHA
SFA2: STREET FIGHTER ALPHA 2
SFA3: STREET FIGHTER ALPHA 3
SFEX: STREET FIGHTER EX
SFEX+: STREET FIGHTER EX PLUS
SFEX+A: STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
SFEX2: STREET FIGHTER EX 2
SF3: STREET FIGHTER 3
SF32I: STREET FIGHTER 3: SECOND IMPACT

Adon - Luchador de Muay Thai y alumno de Sagat. *SF, SFA, SFA2, SFA3*

Akuma - Nuestro favorito. *SSFT, SFA, SFA2, SFA3, SFEX, SFEX+, SFEX+A*

Alex - Parecido a Guile, busca venganza por un acto malvado. *SF3, SF32I*

Allen - Desposeído por Ken del nº 1 en América, ahora busca venganza. *SFEX+, SFEX+A*

Balrog - Boxeador grandote pero sin patadas. SF, SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3

Birdie - Gamberro aparecido en el primer *Street Fighter*. *SF, SFA, SFA2, SFA3*

Blair - Amigo de Darun y Pullum, esta niña rica busca pelea. *SFEX+, SFEX+A*

Blanka - Luchador semihumano muy rápido con un misterioso pasado. *SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3*

Cammy - Guardaespaldas descerebrado de M. Bison con leotardos. *SSF, SSFT, SFA3*

Charlie - Amigo de Guile muerto en Camboya. *SFA, SFA2, SFA3*

Chun Li - Una mujer policía china con una cuenta que saldar. *SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFEX, SFEX+, SFEX+A, SFA3*

Cody - Una nueva adición de la serie Alpha, puede manejar armas. *SFA3*

Cracker Jack - De la cohorte de M. Bison con un bate de béisbol. *SFEX, SFEX+, SFEX+A*

Cycloid Beta - Igual que Gamma, con 6 luchadores distintos. *SFEX+A*

Cycloid Gamma - Extraña mezcla de 6 luchadores distintos. *SFEX+A*

Dan - Parodia de la serie de SNK *Art of Fighting*. Totalmente inútil. *SFA, SFA2, SFA3*

Darun - Guardaespaldas de Pullum experto en lucha. *SFEX+, SFEX+A*

Dee Jay - Un jamaicano feliz con dudosas aficiones. *SSF, SSFR, SFA3*

Dhalsim - Luchador muy lento con extremidades muy flexibles. *SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA2, SFA3, SFEX+A*

Doctrine Dark - Ha vuelto para vengarse de Guile. Tiene muchos movimientos de *Mortal Kombat*. *SFEX, SFEX+, SFEX+A*

Dudley - Boxeador inglés clásico que recuerda a Balrog. *SF3, SF32I*

Eagle - Aclamado en Gran Bretaña y luchador con dos palos. *SF*

Edmund Honda - Gordo luchador de sumo de enormes manazas. *SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3*

Elena - Luchadora africana que domina el estilo de lucha Capoeira. *SF3, SF32I*

Evil Hokuto - Versión más oscura de Hokuto. *SFEX+A*

Fei Long - Clónico de Bruce Lee con una voz irritante. *SSF, SSFT, SFA3*

Garuda - Jefe de Akuma y Evil Ryu. Rodeado de púas. *SFEX+, SFEX+A*

Geki - Versión antigua de Vega y padre de Ibuki. *SF*

Gen - Antiguo maestro y rival de Akuma. *SF, SFA2, SFA3*





1989

Le primer juego que presentó a los famosos Ryu y Sagat. Sagat no lucía su cicatriz hasta la batalla final del juego. En realidad era un *beat 'em up* bastante sencillito que al principio no llamó demasiado la atención.



LOS SUBPRODUCTOS

1) Street Fighter: The Movie (PSX) – 1995
Sin duda el eslabón más débil de la cadena *Street Fighter*. Una mala idea de principio a fin. Mejor olvidarlo.

2) Super Puzzle Fighter II Turbo (PSX) - 1997
A ligera desviación de los juegos *Street Fighter* normales, era un ejemplar soberbio de acción con puzzles. Incluía todos nuestros personajes favoritos, incluyendo a los imprescindibles Ken y Ryu, Chun Li, y Sakura. Una obra maestra.

3) Street Fighter Collection (PSX) - 1998
Super Street Fighter II, Super Street Fighter II Tubo, y *Street Fighter Alpha II Dash*. Más que una colección, una manera de ganar dinero. ¿Por qué no incluir el *Street Fighter II* original, en lugar de dos versiones de *Super*? Aún así, todos ellos se juegan de maravilla, incluso en la actualidad.

4) Pocket Fighter (PSX) - 1998
A partir de los personajes deformados de *Puzzle Fighter*, Capcom los convirtió en las estrellas de *Pocket Fighter*. Orientado claramente al público más joven, este juego cuenta con chistes y detalles divertidos a mansalva. ¿Cuántos juegos de lucha conoces que te permitan convertir a tu adversario en un balón y chutarlo por la pantalla?

5) Street Fighter Collection 2 - 1999
Compuesta por los tres primeros juegos *Street Fighter II*, en realidad debiera haber sido la primera colección en lugar de la segunda. Sigue jugándose tan deliciosamente como siempre, y es un arcade tan perfecto como fue.

LA PRÓXIMA GENERACIÓN

1) Street Fighter Ex – 1997
La primera aparición de *Street Fighter* en el mundo 3D fue aclamada unánimemente. Sin embargo, como ocurre con todos los juegos en 3D, simplemente no dio la talla ante el estándar de *Tekken*. En esta versión de *SF* todos los personajes cuentan aún con menos de ocho movimientos especiales por cabeza.

2) Street Fighter Ex Plus Alpha (PSX) – 1997
Lo que intenta decir este complicado título es que se trata de una mezcla única entre *Street Fighter Ex* y *Street Fighter Alpha*. Sin embargo, en esencia, se trata del primero de ellos con unos cuantos toques nuevos.

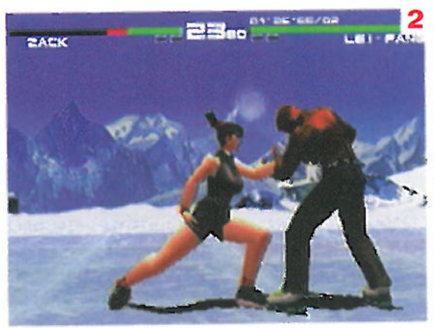
3) Street Fighter Ex II – 1998
Lo primero que notas al jugar esta versión es el retorno de Blanka y Vega ¡pero esta vez en verdadero 3D! La versión para PlayStation de *Street Fighter Ex* te permitió interrumpir y contraatacar súper movimientos con otros súper movimientos. Esta idea está totalmente incorporada en *Street Fighter Ex II*, se denomina Super Cancels, y se recompensa con un sistema de puntos de bonificación.





Gill - Jefe final que puede reconstituir su energía con un súper movimiento. *SF3, SF32I*
Guile - Owner of the famous "Sonic Boom" cry. *SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3, SFEX, SFEX+, SFEX+A*
Guy - La más famosa estrella que se ha sumado al equipo de *SF*. *SFA, SFA2, SFA3*
Hayate - Encantadora luchadora, se rumorea que vinculada a Hokuto. *SFEX2*
Hokuto - Luchadora más bien débil con limitados movimientos. *SFEX, SFEX+, SFEX+A*
Hugo Andore - Anteriormente un jefe en *Final Fight*, ahora en el equipo de *SF*. *SF32I*
Ibuki - Denostado generalmente por reemplazar a Chun Li. *SF3, SF32I*
Joe - Luchador muy básico de los primeros días. *SF*
Juli - Muy similar a Cammy en movimientos y aspecto. *SFA3*
Juni - Casi idéntico a Juli excepto por el color del pelo. *SFA3*
Kairi - Hermano de Hokuto con los movimientos de Ryu. *SFEX+, SFEX+A*
Karin - Mujer rival de Sakura, parece una poderosa luchadora. *SFA3*
Ken - Archirival de Ryu y su mejor amigo. *SF, SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFA3, SF3, SF32I, SFEX, SFEX+, SFEX+A*
Lee - Alumno de Gen en el pasado. *SF*
M. Bison - El gran jefe malo. Todos quieren hacerle pedazos. *SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFA3, SFEX+A*
Mike - Boxeador sin guantes, recuerda a Balrog. *SF*
Necro - Extraña mezcla de Blanka y Dhalsim. *SF3, SF32I*
Oro - Viejo, gordo, feo, impresentable. Del todo. *SF3, SF32I*
Pullum - Hija de un millonario que lucha como Cammy. *SFEX, SFEX+, SFEX+A*
Rainbow Mika - Luchadora con una curiosa máscara de un ojo. *SFA3*
Retsu - Uno de los primeros luchadores de Shotokan del juego. *SF*
Rolento - Ex-combatiente de *Final Fight* con un largo palo. *SFA2, SFA3*
Rose - Delgado pero poderoso primo de M. Bison. *SFA, SFA2, SFA3*
Ryu - El guerrero más famoso del mundo de los videojuegos. *SF, SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFA3, SF3, SF32I, SFEX, SFEX+, SFEX+A*
Sagat - El jefe original y archirival de Ryu. *SF, SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA, SFA2, SFA3*
Sakura - Siente debilidad por Ryu, y quiere que le entrene. *SFA2, SFA3, SFEX+A*
Satsui no Hadou ni mezameta Ryu - Oleada de instintos homicidas surgidos de Ryu. Simplemente llámale el Diablo. *SFA2, SFA3, SFEX+, SFEX+A*
Sean - Otro Shotokan, esta vez imitando a Ken. *SF3, SF32I*
Sharon - Luchadora de una belleza imposible vinculada a Blair. *SFEX2*
Skullomania - Superhéroe que sueña pelea tras pelea. *SFEX, SFEX+, SFEX+A*
Sodom - Otro boxeador de *Final Fight*. *SFA, SFA2, SFA3*
Super Akuma - Versión más potente de Akuma. *SFA2, SFA3*
T. Hawk - Un americano macizo a quien han robado sus tierras. *SSF, SSFT*
Urien - Muy similar a Gill, actúa como su jefe final. *SF3, SF32I*
Vega - Luchador español tremendamente rápido, con unas zarpas escalofriantes. *SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA3*
Yang Lee - Luchador de Kempo muy rápido, entrenado por Gen. *SF3, SF32I*
Yun Lee - Gemelo de Yang, entrenado también por by Gen. *SF3, SF32I*
Zangief - Luchador ruso con el famoso Spinning Piledriver. SF2, SFCE, SFT, SSF, SSFT, SFA2, SFA3, SF3, SF32I, SFEX, SFEX+, SFEX+A









[1] Si le das varias veces a un botón se generan mini combos. [2] Hay sólo dos botones de ataque en este juego: puñetazos y dar patadas. [3] El botón «Parar» te permite rechazar un ataque de tu contrincante y pagarle con la misma moneda. [4] El rumor de que las chicas podrán escoger la opción «Destacar partes nobles» para los luchadores masculinos en *DOA2* no tiene, por ahora, ningún fundamento.

Dead Or Alive

Un juego de lucha cuyo as se esconde en realidad bajo las camisetas de las luchadoras. Pero, ¿llevará la delantera a *Tekken* con ese falso frente?



Sí, es cierto. Los personajes femeninos de *Dead Or Alive* poseen unos senos hiperactivos. La verdad, es una vergüenza que Tecmo haya decidido incluir esta trastada, porque *Dead Or Alive* está la mar de conseguido y es, en según qué aspectos, un juego de lucha innovador. Alta resolución y de ritmo rapidísimo. Se diferencia lo suficiente de sus coetáneos en PlayStation como para garantizarte la compra, por muchos títulos de lucha que tenga tu colección. Que el menú de opciones incluya la categoría «Pechos móviles: On/Off» le confiere, más que nada, un toque ramplón, O quizá no. Puede que sea del todo inofensivo, pura diversión, el equivalente en videojuego a la Susana que interpretaba María Grazia Cucinotta en *El Día de la Bestia*.

Lo que distingue a *Dead Or Alive* de otros *beat 'em up* para PlayStation no son sólo las facultades neumáticas de sus participantes femeninas, sino su herencia del Model 2. Hace un par de años, Sega accedió a que un grupo selecto de fabricantes de juegos de recreativa tomasen prestada bajo licencia la tecnología que se esconde tras títulos de la calidad de *Virtua Fighter 2* y *Sega Rally*, entre otros. Tecmo fue uno de ellos, y *Dead Or Alive* se ha beneficiado de aquella transacción.

Tecmo ha renunciado en *Dead Or Alive* al modelo *Tekken* de dos botones para puñetazos y patadas y, más que crear un sistema de control de su propia cosecha, ha hecho uso del modelo estándar de Sega: un solo botón para cada una de las funciones (patada, puñetazo y bloqueo). En este sentido, es posible que *DOA* sea lo más parecido que encuentren los usuarios de Sony a experimentar algo similar a *Virtua Fighter* en la consola gris. Hay otras similitudes. Muchas de las secuencias de movimientos y técnicas de juego de *DOA* recuerdan a las de *VF*. Y eso no es malo. Cualesquiera que sean las deficiencias de Sega en hardware, su pedigrí como fabricante de software es indiscutible.



[1] ¡Déjate de historias y lucha! [2] Quién sabe cómo acabará esta «jugada especial». [3] Muy bonito, sí señor.











■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Tecmo Ltd
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D

[1] El especial de Hayabusha, «muerde el polvo, querida», es de un bruto... [2] Los gráficos en alta resolución son un regalo para la vista. [3] Los escenarios van desde una playa hasta visiones apocalípticas y surrealistas de un futuro dominado por la tecnología. [4, 5] Todos los fondos son en 2-D.





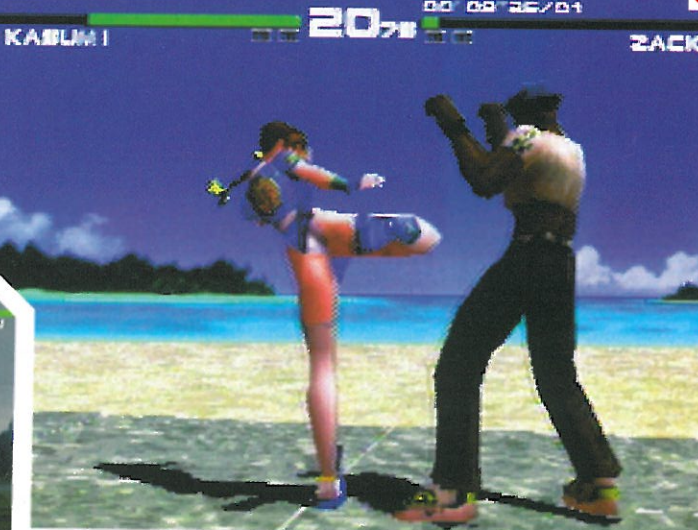


SI, JUSTO CUANDO UN ADVERSARIO EMPIECE A DAR PUÑETAZOS O PATADAS, DAS UN TOQUE VELOZ AL CUADRADO, TU PERSONAJE PARARÁ EL GOLPE.

Pero *Dead Or Alive* es más que una copia del trabajo de Sega. Como en otros *beat 'em up*, los asaltos transcurren en un área claramente delimitada. Sin embargo, en lugar de poner en juego paredes o fondos espantosos, Tecmo ha optado por el concepto de Zona de Peligro: si el enemigo sale despedido de un golpe fuera de la zona de lucha, una explosión lo hará saltar por los aires. Esto facilita que el rival haga malabarismos con el cuerpo derribado y se cebe en él.

Hay otros *beat 'em up* que incluyen este tipo de artimaña —el uso de combos sobre el contrincante caído para causar más daño—, pero pocos hay en los que su uso sea tan importante. Cuando te aficiones a *Dead or Alive* llegarás a tumbar a tu contrario con un combo de cuatro, cinco o seis movimientos, para repetir la fórmula cuando tu rival caiga al suelo. Contemplar cómo actúan en *DOA* dos jugadores competentes es como asistir a un ballet de violencia a cámara rápida, con turnos de tortazos y patadas en secuencias desconcertantes.

Bueno, tampoco es que sea nada nuevo. Después de todo, puedes hacer de las tuyas con tus enemigos fracasados en *Tekken 2*, y casi todos los *beat 'em up* permiten combos en un orden casi secuencial. No obstante, *Dead Or Alive* se diferencia de ellos en que posibilita la defensa. Cuentas con el movimiento de bloqueo básico, claro, pero también con un botón de contraataque. Su uso es muy sencillo: si, justo cuando un adversario empiece a dar puñetazos o patadas, das un toque veloz al Cuadrado, tu personaje parará el golpe y responderá con un puñetazo, esquivará una patada o evitará que el otro le agarre. Estas acciones repercuten de manera deci-







[1] ¡Lárgate de ahí, abuelo, rápido, antes de que éste te tumbe! [2] ¿El vals del minuto? Pues no. [3] A Zack se le borra la sonrisa de la cara cuando ve que Kasumi apunta hacia su entrepierna.



Dead Or Alive

CON PERSONALIDAD

Puedes escoger entre nueve personajes, pero aquí tienes los favoritos de la redacción...



HAYABUSA Una misteriosa ninja que tiene que taparse la cara con un pañuelo para cubrir acné y mal aliento.

JANN-LEE Es el chulapón favorito de las chicas y todo un guaperas con un ligero aire a Bruce Lee.





KASUMI Larguirucha y maestra de la patada a lo Chun-Li. Busca camorra y se apunta a un bombardeo.

LEI-FANG La estudiante china. Celebra su propia victoria y se abraza a sí misma encantada.





TINA Lucha a la manera de un cowboy, moviendo las caderas y apuntando con los dedos.

ZACK Calma, chaval. Los americanos buscan guerra pero con estilo. ¿A que se lo decimos a tu madre?







[1] Lo que Gen-Fu tiene de calvo lo supera en movimientos. [2-4] Lei-Fang se lanza al ataque pero, con un firme apretón sobre el botón justo, Jann-Lee le agarra el puño y lo deja en su sitio. Y, en fin, procede a darle una paliza de las buenas.

siva en la jugabilidad. En cada nuevo *beat 'em up* que aparece en el mercado los combos son más y más largos, por lo que los jugadores requieren más tiempo para memorizarlos y bloquear los ataques en cadena. Sin embargo, en *Dead Or Alive* esto no es necesario. Si tu oponente se empeña en ejecutar ataques en serie, puedes pararle los pies antes de que suelte siquiera el primer puñetazo. Por supuesto, la fórmula es válida a la inversa. Como consecuencia, el «flujo» de la acción en *Dead Or Alive* es espléndido. Puedes pasar de defenderte a atacar con una rapidez extrema. En una época en la que los *beat 'em up* se diseñan con *Tekken* como única referencia, este estilo de juego alternativo se agradece. De todas formas, *Dead Or Alive* se queda a varios pasos de la perfección. Para empezar, su modo para un jugador no está a la altura de la calidad del multijugador. Puede que sea un defecto común a todos los juegos de lucha pero, en cualquier caso, en *DOA* resulta todavía más frustrante. Los enemigos controlados por la CPU son demasiado duros y te largan golpes cuando menos te lo esperas. No es que ganar en *DOA* sea misión imposible, pero como la dificultad de los niveles es elevada te ves tentado a recurrir a tácticas poco limpias para salir victorioso. Si vas de íntegro en *DOA* lo más seguro es que pierdas. Y otra cosa. Las barras de energía de los personajes son demasiado pequeñas. Puedes aumentarlas en el modo para dos jugadores, pero por desgracia se hacen insuficientes en los modos para un jugador. Es difícil que te animes a jugar si con cinco o seis golpes se acaba la partida. Se entiende que las barras de energía sean siempre un tanto limitadas en los *beat 'em up* basados en arcade: los fabricantes quieren que pase por la máquina cuanta más gente mejor —no que vaya un listillo y se la apropie— pero, ¿por qué las versiones para consola no dan opción a incrementar las barras en partidas para un jugador? Por cada usuario que prefiera las partidas cortas siempre habrá otro que las encuentre desesperantes. Con todo, *Dead Or Alive* es un *beat 'em up* excelente y con mucho carácter. Es rápido —quizá más que *Tekken* 3— y tiene numerosos secretos que descubrir, jugadas que aprender y técnicas de lucha que perfeccionar. Y lo de los pechos femeninos no tiene importancia.



[1] El puñetazo mortal de Tina hace volar a Gen-Fu. [2] Si luchas fuera del «ring» y entras en la zona de peligro el daño será mayor.



VERDICTO

GRÁFICOS	8	*Violencia*	7
ACCIÓN	8	*Especiales*	7
ADICTIVIDAD	6	*Controles*	8

Por encima de la media en términos de pulcritud y jugabilidad, pero por debajo de la adictividad de *Tekken* o *Soul Blade*.



8 sobre 10



RIDGE RACER TYPE 4.

Pura velocidad.

namco®



RIDGE RACER TYPE 4™

Conducir deprisa, muy deprisa. Sin que nada te detenga. Ni semáforos, ni novato que se pone delante, ni pareja de guardias civiles, ni nada. Correr y correr. Como un poseso. Conducir esos coches con los que soñabas o esos otros que te quitaban el sueño. Claro, que a tanta velocidad, además de tragarte cientos de kilómetros, también te tragarás moscas, mosquitos y todo insecto viviente que se te ponga delante. En fin, lo que siempre has querido: pura velocidad.







DUAL SHOCK™

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/ridge4



Bushido Blade

Toma una parte de contemplación kármica, agítala en un guión manga, sirve el *coktail* en raciones generosas de combate a espada ultraviolento y ¿qué tienes? *Bushido Blade*. Fantástico ...

Un tópico recurrente en *PlayStationLandia*, bañado del predecible sentido del humor que está de moda, ha sido que «todas las cosas deben cambiar». En realidad, debería haber sido algo así como que «un cambio es tan bueno como un descanso», «una escoba nueva barre mejor» o, más directamente, «¿no ha llegado ya el momento de que aparezca alguien con una fórmula completamente nueva para crear un juego de lucha introduciendo, digamos, no sé, armas, para reforzar el género?». Pues sí.

Bushido Blade es todas estas cosas y más. *BB*, desarrollado por Squaresoft y que ha sido un éxito desde el primer momento en Japón, es un *beat 'em up* con una diferencia: no se utilizan los puños. Y mientras juegas con él, no hay golpes en la espalda, ningún torbellino te zarandea ni pierdes el tiempo con bonus absurdos que te llevan de las puertas de la muerte a tener el físico de una pescadera después de tomarse una generosa ración de pastel de hormonas. Squaresoft ha hecho maravillas para hacer *BB* tan realista como ha sido posible: no hay límite de tiempo ni barras de vida; no hay límites en la pista de lucha. Y cuando empiezas, te das cuenta de que el juego está basado en el ataque salvaje con antiguas espadas samurai. Esto significa que hay puñaladas, sangre, cuchilladas, más sangre, sacarle los ojos al contrario y posiblemente unos cuantos litros de material rh positivo tirado por el suelo. Y un poco más de sangre.

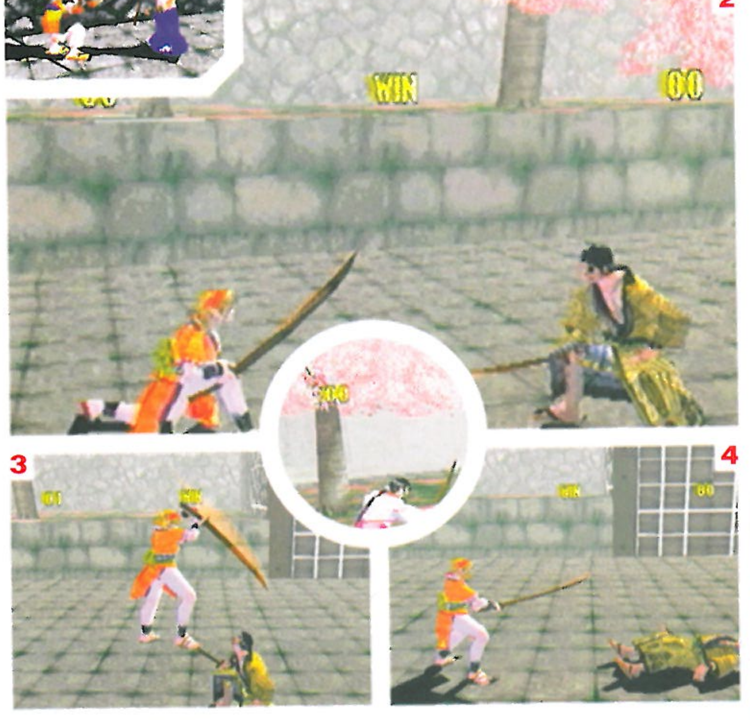
Algunos detalles del modo Slash de *Bushido Blade*: en el pasillo hay 100 ninjas y, sí, tienes que ganarles a todos. ¿Y si te matan? Entonces vuelves a empezar. Medita a lo Zen ...



Pero si echas un vistazo a la película de presentación del juego y a la caja, *BB* no consiste únicamente en transformar la cara de alguien en picadillo. Los jugadores asumen el papel de uno de entre seis estudiantes (Red Shadow, Tatsumi, Mikado, Black Lotus, Utsusemi y Kannuki) y se dedican a luchar en Meikkyokan, una escuela de lucha con espada creada hace 500 años. Los combates se reparten en ocho ambientes completamente interactivos, desde el precioso Bamboo Thicket hasta el Executioner's Cove (literalmente, «Cueva del verdugo»), cuyo encantador nombre alude a una bahía de arena en la que el mar se vuelve rojo de la sangre vertida.

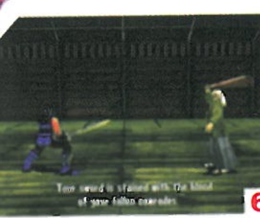


BUSHIDO BLADE ES UN *BEAT 'EM UP* CON UNA DIFERENCIA: NO HAY GOLPES EN LA ESPALDA, NINGÚN TORBELLINO TE ZARANDEA NI PIERDES EL TIEMPO CON ABSURDOS BONUS SECRETOS.



La belleza de *Bushido Blade* es la posibilidad de volver desde [casi] la muerte. Los combates duran cinco segundos o media hora. [1] Utsusemi se mueve para matar. [2] Un último esfuerzo y el ninja rubio sale volando [3] y Utsusemi-san es ya un ex-samurai. [4] Genial... [5] Un desparrame cubista de sangre y posturas en cantidad, cortesía de la opción Replay, nunca horrible. [6] *Bushido Blade* no consiste sólo en transformar en picadillo la cara de alguien.





EDITOR	SCEE	FABRICANTE	Squaresoft
LANZAMIENTO	Febrero 1997	ORIGEN	Japón
PRECIO	9.000 pesetas	GÉNERO	*Cuchillo 'em up* en 3-D

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

[1] Tatsumi se lleva a Red Shadow a la Executioner's Cove [2] Mira, tesoro, le has ganado, ¿vale? No es necesario cantar y bailar para celebrarlo ... [3] Una profunda mirada, señora Mikado ...



LAS TÁCTICAS POCO HONESTAS OBTIENEN COMO RESULTADO UNA NOTA DE ADVERTENCIA: «NADIE ES MÁS DESPRECIABLE QUE AQUÉLLOS QUE PROFANAN EL CAMINO DEL BUSHIDO...»

Cada campo de combate es una delicia. Derriba árboles a hachazos, súbete por las paredes, brinca alrededor de campos cubiertos por orquídeas, cualquier cosa antes de empezar una buena y limpia lucha que puede durar cinco segundos o media hora. ¿Por qué? Deja que nos expliquemos.

Cinco palabras resumen por qué *Bushido Blade* no es sólo *Tekken* con arma blanca: no hay barra de vida. En este juego, un solo pinchazo con una de las ocho espadas disponibles termina la partida. Es decir: no hay bonus de salud para salvarte o dobles movimientos secretos. Es una lucha de técnica. Los jugadores deben bloquear los golpes del contrario y moverse con habilidad en lugar de limitarse a martillear el joypad. Evidentemente, el truco de aporrerar el botón fortuitamente puede proporcionar una o dos victorias en el modo VS. Sin embargo, con un telón de foro de estoicismo zen y estilo al honor de *WATER-MARGIN*, esto no te servirá a largo plazo. Si intentas alguna táctica poco honesta —tirar a alguien al suelo, atacar a tu oponente por detrás, comenzar un combate antes de que tu contrario esté listo— aparecerá una nota de advertencia de Kannagisai advirtiendo que «nadie es más despreciable que aquéllos que profanan el camino del Bushido». Este cachete verbal en la muñeca pretende evitar que sigas por este camino (o con trucos más feos) y te obliga a aprovechar hasta el límite cada combinación de personaje/arma. Los personajes van desde los muy rápidos (la bonita Red Shadow) hasta los muy fuertes (Kannuki, con pelo puntiagudo), mientras que las armas pueden ser ligeras y rápidas (katana) o pesadas pero brutales (mazo). Escoge la combinación con cuidado y aprende los movimientos.

Cada combatiente posee tres posturas y tres ataques (cada uno de los cuales puede ser alto, medio y bajo),









Más acción del ultra-penoso modo Slash. Tatsumi está en el extremo malo del katana de un ninja [1] y cae sobre su cara [2], pero no sin antes asegurarse que su oponente reciba un golpe doble [3] ... [4] No te enfades, cielo, es con buen fin. [5] Seamos honestos: los diseñadores de este juego son unos pervertidos.



[1] Interesante movimiento secreto nº 345: el paso «salta muy alto y pégale a tu contrario en el cuello». [2] Una herida Red Shadow avanza en el modo Historia. [3] «Y esto es lo que llamamos un pase al revés» [4] De vuelta al modo Historia y nuestra heroína salta antes de mirar. [5] Sí, esto que está utilizando *es* un mazo. No es muy honorable, pero, chico... [6] Un buen momento para usarlo. [7] Táctica de ataque de mantis de la dama de la izquierda. [8] Prepárate para luchar, aunque Tatsumi (a la derecha) tiene el aspecto de necesitar un descanso. Suerte.

BUSHIDO BLADE ES VIOLENTO. VIOLENTO DE UNA FORMA EXTREMA, COMO ALGUNOS DIBUJOS ANIMADOS...

además de un movimiento de defensa. Los ataques cambian según la postura del luchador y el arma que emplee. Investigando un poco, descubrirás todo tipo de movimientos y combinaciones extra. Esto puede significar un pinchazo certero cuando te hieran, salir rodando para esquivar los ataques de tu oponente o una cuchillada triple al bazo de algún desafortunado con un nodachi. Resulta difícil que los admiradores de *Street Fighter* que estudian complejos movimientos antes de conectar su PlayStation se sientan satisfechos con este juego. Basta con que pruebes un luchador y un arma entre las que están a tu disposición y eches una mirada en profundidad: verás que es, intencionada pero frustrantemente, un juego simple.

Pero simple no significa descuidado. Con una banda sonora de batería y bajo, guitarra saturada y correctos efectos de sonido (sonidos metálicos, intestinos derramados ...), *BB* ofrece seis opciones de batalla. Además de los modos de Entrenamiento y Dos Jugadores,, un modo POV en primera persona (recuerda el truco «wireframe»







Bushido Blade

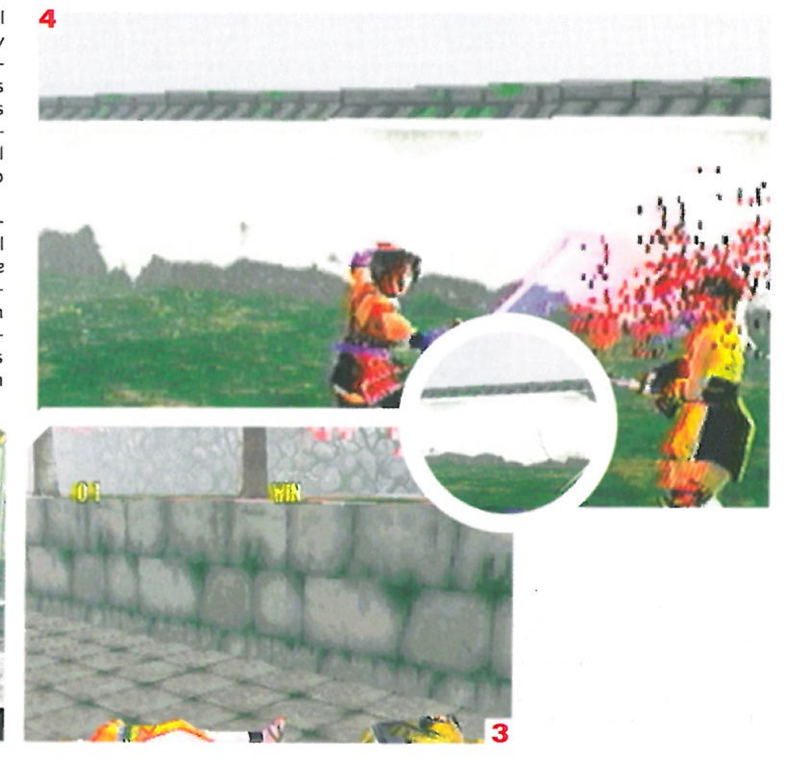


[1] Vamos, avanza, nunca le darás desde ahí. Una posición correcta y un buen bloqueo son básicos en este juego, que persigue el realismo. Un golpe de esa espada ancha y serás historia. [2] Mis excusas por mirarte así, muchacho, pero hay algo que debo decirte ... los personajes de *BB* han llegado a conocerse mucho tras todos esos años viviendo en una aislada escuela de lucha con espada. [3] Correr por este bosque cerca de Chernobil puede ser bastante mortífero. [4] La ultraviolencia de *Bushido Blade* no es apta para pusilánimes. Este es un juego agresivo, sangriento y gore: mejor que no juegues a *BB* con tu abuelo. A no ser, claro, que sea un ninja.

en *Tekken 2*), un modo Cuchillada (tú en un pasillo contra 100 ninjas) y, el mejor: el modo Historia.

El guión cambia según el personaje elegido, pero la historia va así: la escuela Meikkyokan no es sólo un lugar retirado para practicar la lucha con espada, también acoge a un secreto grupo de asesinos llamado Kage. Asqueado por estas viles actividades, decides que ha llegado el momento de marcharte. Pero, desgraciadamente, hay unos cuantos chavales a quienes les gustaría que te quedases: tus ya antiguos compañeros, uno o dos maestros dojo y un tipo que ha descubierto que las armas son más efectivas que las espadas. Es el guión perfecto para enmarcar el soberbio juego de *BB*. Interludios animados al estilo manga que contienen la ultraviolencia del juego aparecen en cada combate.

Junto con el realismo del juego respecto a las expectativas de vida, está el realismo de lo que puede causar el golpe de una espada en la cara de alguien. *Bushido Blade* es violento. Violento de una forma extrema, como algunos dibujos animados, pero no tiene ninguna relación con la vida real porque ES UN VÍDEOJUEGO. Si no te agrada la idea de la sangre poligonal brotando a borbotones de la cara de alguien después de un enfrentamiento con anchas espadas, te lo pasarás mejor pegando patadas de kungfú con *PaRappa The Rapper*. Si te gusta, disfruta con uno de los *beat 'em ups* más jugables, desafiantes y geniales que han aparecido en los últimos años. Cambiará tu imagen del género...







[1] Si no puedes con ellos, únete a ellos. [2] Oh oh, gran error. ¿Zapatos púrpura con esta sombra amarilla? [3] Entregarse al trabajo sin rechistar es la manera de prolongar un combate. [4] ¡Cuidado! Podrías sacarle un ojo a alguien con eso.

PlayStation Especial Lucha

VERDICTO

GRÁFICOS	8	*Violencia*	10
ACCIÓN	7	*Especiales*	8
ADICTIVIDAD	8	*Controles*	7

Sin ser para aprensivos, *Bushido Blade* lanzó el guante a otros juegos de lucha, retándoles a ser un poco más originales.

8 SOBRE 10



Rival Schools

Gradúate en *Rival Schools* y podrás escribir grandes gestas. En la cara de tus contrincantes.

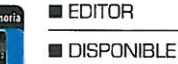
Hubo un tiempo en el que cada nuevo juego de lucha de Capcom era esperada con aliento contenido. Tras un sinnúmero de variaciones sobre *Street Fighter* –y sus esporádicos cruces con los tipos de Marvel–, han transcurrido los dos últimos años prácticamente en medio de indiferencia. Afortunadamente, *Rival Schools* es una especie de retorno a los orígenes del equipo de Osaka. Olvida los corrillos de la escuela donde cinco escuelas distintas luchan por el honor, en una reminiscencia de nuestros infantiles tiempos en los que cuando un par de chicuelos se enzarzaban por una nadería se formaba un corro a su alrededor entre gritos de «pelea, pelea». En lugar de eso, atrévete a soñar en un juego que fluye suavemente entre movimientos y demuestra todo lo que Capcom ha aprendido en sus 15 años de confeccionar juegos de lucha de primera clase. *Rival Schools* eleva la batalla hasta tutear al *Tekken 3* de Namco, con 14 personajes enfrentándose en una amplia variedad de escenarios 3-D. Inmediatamente son accesibles un montón de golpes y patadas, mientras que los jugadores más expertos podrán acceder a una segunda serie de igualmente impresionantes ataques de proyección y combos de primera, donde pueden encadenarse docenas de movimientos.

Los jugadores reclutan a una pareja de curiosos héroes para que luchen en equipo. Cuando se

[1] Ahí está. Una patada en el momento adecuado y se descongestiona la zona. [2] Los combos se realizan fácilmente y se dominan de forma progresiva. [3] La cosa se está poniendo negra, especialmente en el exterior.



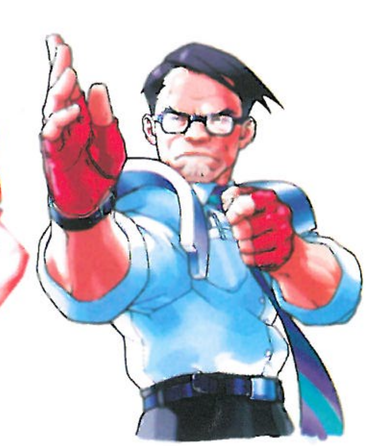





EDITOR	Virgin	FABRICANTE	Capcom
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Japón
PRECIO	7.900 pesetas	GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D





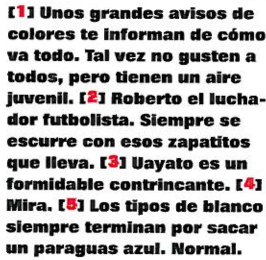












[1] Unos grandes avisos de colores te informan de cómo va todo. Tal vez no gusten a todos, pero tienen un aire juvenil. [2] Roberto el luchador futbolista. Siempre se escurre con esos zapatitos que lleva. [3] Uayato es un formidable contrincante. [4] Mira. [5] Los tipos de blanco siempre terminan por sacar un paraguas azul. Normal.

EVOLUCIÓN



Habrás oído decir que *Rival Schools* viene con un segundo disco llamado 'EVOLUTION'; es cierto, y éstas son algunas de sus opciones.



Algunas pantallas, todo hay que decirlo, no son muy interesantes.



Un torneo por KO te ofrece premios por cada victoria.



Parece que Roy se está buscando una buena caída. En broma.



El modo liguilla te permite interesantes emparejamientos.





pulsa la combinación de botones adecuada, el par corre por la pantalla en una interesante toma de cámara y se abalanzan sobre su víctima con una interminable sucesión de patadas y puñetazos, todo ello aderezado con efectos de sonido al más puro estilo manga. Capcom ofrece una gran variedad de preadolescentes mezclados con los mayores de los centros escolares, pero las combinaciones de ataques entre las parejas tienen que verse para creerse.

Rival Schools es un juego de lucha que sólo podía surgir en Japón. Es suave y fácil de jugar, si bien requiere habilidad y práctica. Sus múltiples movimientos son como la piel de una cebolla, ya que las mayores sutilezas sólo aparecen cuando se dominan las fases anteriores.

El título está enlatado en dos discos. El disco con el formato Arcade contiene –sorpresa, sorpresa– la conversión arcade, mientras que el disco Evolution contienen una versión mejorada del juego, con diversos extras.

Por supuesto, la pregunta del millón es: ¿conseguirá desbancar a *Tekken 3*? Y la respuesta surge rauda: No, en absoluto. A *Rival Schols* le falta la profundidad, precisión y enorme fluidez del juego de Namco. Sin embargo, es una válida alternativa y añade muchos elementos nuevos para la diversión en un atestado género que reclama aires nuevos a gritos. En última instancia, *Tekken 3* sigue siendo el buque insignia de la PlayStation, pero habrá que esperar y ver qué resulta de *Rival Schools 2*...







MODUS OPERANDI

La propia naturaleza de *Rival Schools* es uno de sus grandes atractivos. Aquí tienes un rápido y fácil recorrido por los movimeintos más simples y no tan simples que debes dominar si quieres llegar a gran maestro.



El ataque Burning Vigour, aunque es útil, tiene que sincronizarse a la perfección para que funcione. Esas cosas no se hacen sin más.



El puñetazo básico o patada es un elemento básico del buen luchador.



He aquí el ataque Burning Vigour. Se ve mejor en pantalla. De veras.



Abajo, Abajo-Adelante, Adelante y vuelta con el D-pad: una bola de fuego.



Con un ataque a media altura puedes pelear más allá de las nubes.



El Tardy Counter sólo funciona cuando bloqueas un ataque.



En la lucha en equipo tu colega se suma a dar patadas a tu lado.

Rival Schools

CREACIÓN DE PERSONAJES

T Siempre hay diferentes personajes que destacan del resto, te presentamos nuestros favoritos de *Rival Schools*.



El futbolista Roberto tiene unos cuantos movimientos de los que quitan el hipo.



... sin embargo, su aspecto baja enteros cuando recibe con un bate en el cráneo.



Sakura es un modelo de colegiala pulcramente vestida con su uniforme.



Menudo estropicio. ¿Quién limpiará luego todo esto?



Un puñetazo estilo dragón, pero con fuego por encima, como si fuera nata.



A Sakura también le resulta fácil controlar bolas de fuego y cosas así.

[1] Ni de rodillas te librarás del ataque, jovencita. [2] El diario de la escuela, con faltas de ortografía y tal. [3] Fíjate en el ataque al fotógrafo. [4] El amor florece en el gimnasio. [5] Los informes finales tienden a ser difíciles de entender. ¿Tú entiendes algo?

1 2

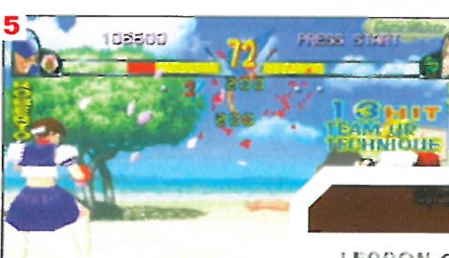


3

4

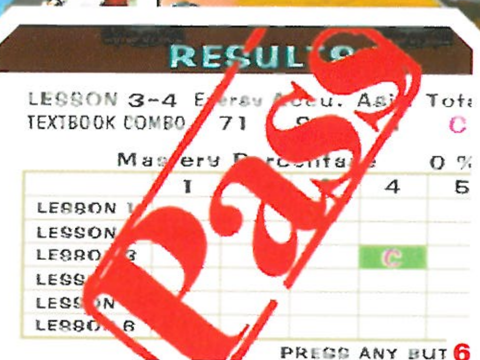


5





LOS JUGADORES RECLUTAN A UNA PAREJA DE CURIOSOS HÉROES PARA QUE LUCHEN EN EQUIPO.



6

VEREDICTO			
GRÁFICOS	8	*Violencia*	8
ACCIÓN	8	*Especiales*	9
ADICTIVIDAD	7	*Controles*	8

Bien alto. Capcom todavía anda a la zaga de *Tekken 3*, pero *Rival Schools* es un paso en la dirección correcta. Nuevos movimientos y ataques dos-contra-uno añaden acción.

8 sobre 10











[1] Vaya, una pantalla refrigerada por aire. [2, 3] Los lujosos gráficos de fondo no son problema para los *Marvel Super Heroes*. Y de eso se trata, suponemos. [4] El ataque del infinito de Psylocke es todo un *menage à trois*. [5] *Fiebre de Hulk* en sábado noche. [6] Iron Man y su ataque del moco fotónico.

Marvel Super Heroes

Los cómics son geniales. La PlayStation es genial. Los *beat 'em up* son geniales. Ponlos en el mismo saco y obtendrás el juego más genial del mundo mundial. Un momento, pero... ¿en 2-D?

Ay, 2-D, 2-D... Siempre lo mismo. O sea, a estas alturas, para que un juego sea «alucinante» sólo hacen falta un puñado de polígonos dispuestos más o menos en forma humanoide. ¿A quién le importa que los personajes parezcan salidos de una carpintería? ¡Son polígonos! ¡Son en 3-D! Voltearán como Barbies hormonadas e hiperactivas si pulsas Círculo y Cuadrado media docena de veces seguidas.

Por suerte, hay quien empieza a estar en desacuerdo. Puede que los polígonos en 3-D sean el futuro del videojuego, pero, tal como están las cosas, eso no garantiza por sí sólo la genialidad de un título. Ya te oímos rugir: «¿Y qué hay de *Tekken 3*?» Vale, pero échale un vistazo a *Wargods* y *luego* a ver si aún dices que los polígonos son lo único que importa.

¿La razón de tan obvia aseveración? *Marvel Super Heroes*, de Capcom. Sólo con que aparezcan en la misma frase las palabras «2-D» y «*beat 'em up*» ya estamos con lo de «caduco fósil arcade», y se envía el juego directo a la picota. Y, sea o no en 2-D, la picota es lo último que este clásico de las recreativas merece. **Al igual que *Street Fighter Alpha*, también en 2-D y no por eso menos estupendo, *Marvel Super Heroes* ha efectuado su transición a PlayStation con el debido aplomo.**



Con unos rasgos y argumento exactos a los de su papá arcade, la trama es todo lo simple que cabe esperar. Se han desperdigado media docena de Gemas del Infinito por el cosmos, gemas que no sólo otorgan unos poderes magníficos a quien las consiga, sino a la larga el control de la galaxia. Tal codicia es más que suficiente para enfrentar héroes entre sí, así que elige tu personaje, ejercita un poco el pulgar y prepárate para remodelar el rostro de los malos en tu búsqueda del poder definitivo. Dicho de otro modo, es un *beat 'em up*.





[1] Sobredosis pirotécnica, cortesía de Iron Man. [2] Por suerte, Spiderman se presenta con escudo de telaraña para repeler los avances de Psylocke.





■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Capcom
■ DISPONIBLE	Noviembre 1997	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	*Beat 'em up* en 2-D

Así que deshazte de todos tus prejuicios sobre las 2-D: este *beat 'em up* ostenta unos personajes dotados de movimientos suficientes como para que desees tener una tarjeta de memoria instalada en el cerebro. Los aficionados a los cómics estarán encantados puesto que, ya asumas el papel de Iron Man, Wolverine o Magneto, cada personaje ha sido diseñado pensando en su homólogo. Spiderman realiza sus poses arácnidas, el Capitán América hincha su pecho 100% americano, el increíble Hulk... se queda ahí parado; todo ello respaldado por material gráfico digitalizado del cómic Marvel en cuestión.

Los movimientos de los personajes son igual de apropiados, y desde luego abundantes. ¿Te imaginas el balanceo de Spiderman? Intenta efectuar la onda magnética en el aire de Magneto. ¿Has puesto ya dedos a la obra con el apretón corporal del mantecoso Juggernaut? Prueba el ataque enfurecido de Wolverine. De maravillosa animación y con unos *sprites* enormes, resulta una delicia observar cada movimiento, cómo el capitán lanza su escudo para defenderse del rayo repulsor de Iron Man... El efecto deseado es de cómics en plan dibujos animados, pero tú eres el animador, cosa que *Marvel Super Heroes* logra con suma facilidad.

SELECCIONA TU PERSONAJE, PRACTICA UN POCO CON EL PULGAR Y PREPÁRATE PARA REMODELAR EL ROSTRO DE LOS MALOS

La facilidad, sin embargo, es algo por suerte ausente en la jugabilidad. Cada personaje cuenta con sus puntos fuertes y débiles, y enseguida sabrás quién te conviene más. Por desgracia, una vez conoces los movimientos estándar al dedillo y avanzas unos niveles, hay más por aprender, se quiera o no. Las Gemas del Infinito otorgan dones como la velocidad extra y el superblindaje, y con la barra de infinito al máximo, se abren las puertas a más movimientos. ¿Demasiado complejo? Quizá, pero con la práctica son estas nuevas habilidades las que te llevarán a los últimos asaltos y al festival de porrazos contra el Dr. Muerte y el poderoso Thanos. ¿Difícil a rabiar o la descripción de un *beat 'em up* que te durará más de lo habitual? Tú decides.

¿Algún otro inconveniente? Bueno, Capcom ha invertido toda su atención en la jugabilidad, sin esforzarse en remozar la sosa presentación y, lo que es aún más extraño, ha incluido dos villanos que no son Marvel (Shuma-Gorath y BlackHeart), en vez de asaltar la despensa de superbellacos de la casa. Aparte de eso, nada. Gráficos geniales, jugabilidad de recreativa, licencia infalible y suficientes carnicerías como para apaciguar al fan más recalcitrante de *Tekken*...





¿Problemas? Ninguno. Una Gema del Infinito y empieza el baile para quienes se enfrenten al Capitán América o al Hombre de Hierro...









VERDICTO

■ GRÁFICOS	8	■ *Violencia*	4
■ ACCIÓN	5	■ *Especiales:*	7
■ ADICTIVIDAD	8	■ *Controles:*	7

Las noticias de la muerte del *beat 'em up* en 2-D se han exagerado mucho... Un título de cómics decente para PlayStation. ¿Qué más se puede pedir?

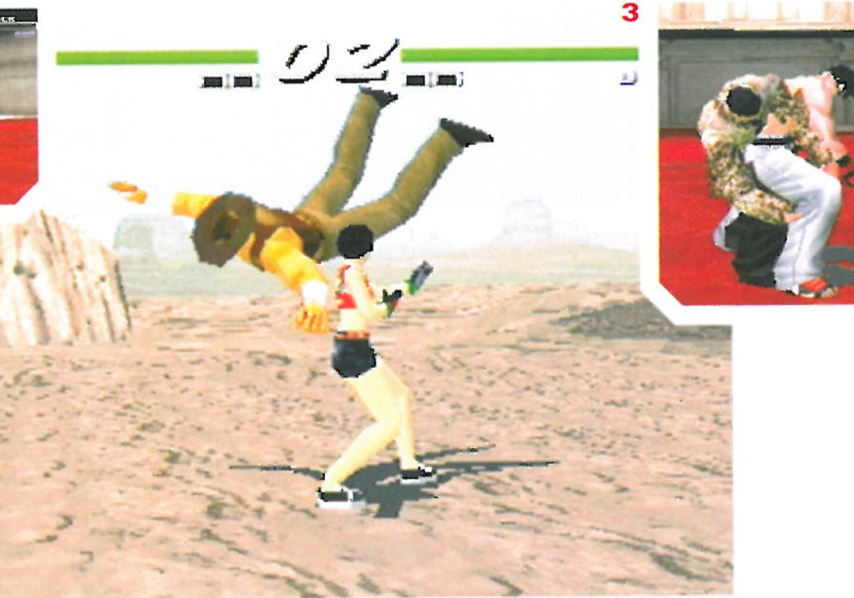




[1] ¡Toma eso! Puedes complementar los movimientos de agarre con patadas y puñetazos. [2] El popular *uppercut*. ¿Original? No. ¿Eficaz? No veas. [3] Dave [conocido como R Kelly] pone a prueba su moral y sus costillas. [4] «Me han dicho que me rompa la pelvis y me siente sobre la cabeza».







Kensei: Sacred Fist

Logró que los juegos de acción fuesen sigilosos y los de fútbol originales. Ahora, Konami apuesta por los *beat 'em up. Oh...*

Los antiguos estaban convencidos de que existía un elixir que prolongaba la vida. Los alquimistas se pasaron siglos intentando dar con él. Hubo exploradores que registraron todos los rincones de la Tierra en su búsqueda. Podríamos haberles dicho que la pócima que tanto perseguían era la jugabilidad. Es lo que hace que merezca la pena quedarse despierto hasta las dos de la madrugada para hacerse con esa pista, luchador o nivel extra. Konami también sabe bastante de eso.

Entre los asiduos a *Street Fighter EX* prolifera la opinión de que sólo los japoneses son capaces de producir joyas en el género de los *beat 'em up. Kensei* es el tipo de juego que te obliga a admitir que quizá estén en lo cierto. Tomemos, por ejemplo, las llaves. En la mayoría de los juegos de lucha, las llaves son movimientos penosos, realizados de cerca y que requieren poca habilidad. En *Kensei*, las llaves se llevan a cabo a mayor distancia, pero dejan a los que los ejecutan en una posición más vulnerable. Pueden llevarse a cabo a destiempo, o bien concluirse con tal maestría que hasta tu adversario tenga que reconocer que eres un as. También podemos hablar del bloqueo. Aunque por lo general constituye un asunto áspero, aquí es ágil y fluido, puede combinarse con los movimientos para esquivar golpes y también como plataforma desde la que contraatacar. Está claro que este juego no lo han creado aspirantes a director de cine o animador de Disney, sino gente tan entusiasta de los videojuegos que lo más probable es que sus glóbulos rojos sean tetraedros poligonales perfectos.

Su obsesión por el detalle hace que *Kensei* destaque entre el montón de candidatos a *Tekken*. Si lo juegas a la manera normal, cara a cara, te perderás la mitad de las maravillas disponibles. Puedes agarrar del brazo por sorpresa desde una posición lateral, dar patadas con un giro de 360º para derribar a los adversarios a tus espaldas e incluso romperle el cuello a tu oponente





Llevarás a cabo diferentes llaves, dependiendo de la posición de tu luchador.





Modo Survival. Un *round*, una vida, una oportunidad. Aquí es donde *Kensei* se pone difícil, como a ti te gusta.

GRÁFICAMENTE, EL JUEGO ES MÁS EFICAZ QUE IMPRESIONANTE, PERO LOS PERSONAJES POSEEN UNA GRAN FUERZA.





■ EDITOR	Konami	■ FABRICANTE	Konami
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Juego de lucha

1

2


3

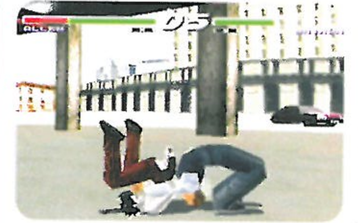
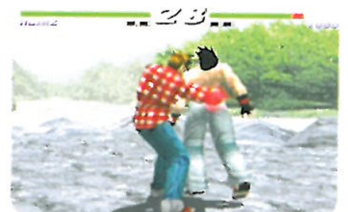
[1] Los ataques están muy equilibrados: realizar los movimientos justo en el momento adecuado es fundamental. [2] Vaya puñetazo. [3] Una patada rápida siempre va bien para cargarte a tus adversarios. [4] El modo de práctica. [5] ¡Cuidado, detrás de ti! Demasiado tarde.

4

5


3-D: LA VERDAD

Aparta cualquier brebaje caliente que estés tomando y aléjate de todo mueble afilado, porque lo que vamos a decir puede causarte un *shock*. Aunque se trata de un espléndido *beat 'em up*, *Tekken 3* no es [ay] un auténtico juego de lucha en 3-D, como es el caso de *Kensei*. En *Tekken*, a excepción de unos cuantos movimientos, los personajes siempre se enfrentan cara a cara. En *Kensei*, sin embargo, se te anima a escabullirte y golpear o derribar a los otros personajes desde una posición lateral o cuando están de espaldas. No les digas a los de Namco que les hemos puesto en evidencia, ¿vale?

Pasa de deportividad y aporrea a tus adversarios por detrás

aferrándole por detrás. Gráficamente, el juego es más eficaz que impresionante, pero los personajes de *Kensei* poseen una fuerza desconocida en *Dead Or Alive* o *Street Fighter EX*. Los tortazos te harán girar el rostro, pero un buen puñetazo o una patada te enviarán al otro extremo de la pantalla. Además, el equilibrio entre los

> *KENSEI* SE LAS ARREGLA INCLUSO PARA ARREBATARLE PUNTOS A *TEKKEN 3* EN EL MODO PARA UN JUGADOR.

movimientos lentos pero potentes y los más rápidos aunque no tan violentos es casi perfecto. *Kensei* se las arregla incluso para arrebatarle puntos a *Tekken 3* en el modo para un jugador. Al principio, en el modo Normal, te bastarán unas cuantas tácticas para salirte con la tuya, pero a medida que tus adversarios se anticipen a tus agarres, forcejeos y contraataques rápidos, tendrás que usar el cerebro. Aprende bien los movimientos de tu luchador para acabar con los demás y ampliar el reparto de 8 a 20. Y, cuando los hayas vencido a todos, te queda el modo Survival y el Time Trial. También dispones de un modo de práctica para pulir tus habilidades.

Sería injusto pasar por alto *Kensei*. Puede que sus gráficos no maten y que no tenga una cobertura de millones de anuncios en televisión, pero *Kensei* es un juego de lucha capaz de competir por tus ahorros con *Tekken 3*. Si Konami hubiera conseguido dotar a sus gráficos de una capa extra de esmalte, unos cuantos movimientos más espectaculares y unas intros de personajes mejores, hasta Namco habría tenido que mirarle directo a los ojos. De todos modos, *Kensei* posee una jugabilidad capaz de asegurarle una larga vida.



¡Cuidado! Cuando los movimientos de *break dance* no salen como debieran, alguien acaba mal.



PlayStation Especial Lucha

VERDICTO

■ GRÁFICOS	8	■ *Violencia*	7
■ ACCIÓN	9	■ *Especiales*	7
■ ADICTIVIDAD	9	■ *Controles*	9

El primer juego de lucha en 3-D que se acerca a *Tekken*. Kensei puede parecer recatado, pero contiene una buena dosis de tortazos.

9 SOBRE 10



Victory Boxing 2

No pretende ser Tekken. No es un clon de Street Fighter. No quiere ninguno de tus movimientos especiales, tan sólo sangre, sudor y dedicación...



[1] Éste es tu preparador, Jackal [derecha], que te enseña nuevos movimientos. [2] Utiliza los golpes al cuerpo para reducir la energía del contrario. [3] Si le regalas unos cuantos golpes seguidos a la cabeza lo dejarás KO. [4] Buen gancho. [5] La agilidad con los pies es esencial.



Nadie pone en duda que *Tekken 3* es brillante, pero no muy realista. Si en un callejón oscuro te encontraras con un oso de dos metros, con un tiparraco de cuyos brazos y piernas surgen violentas llamaradas cada vez que sus puños tropiezan con algo, o con el gemelo malvado de Jackie Chan... Bueno, digamos que los resultados no podrían ofrecerse hasta que los más pequeños estuvieran ya en la cama. *Victory Boxing 2* apuesta por la vertiente realista de las cosas. Dejemos de lado los movimientos especiales sobrehumanos y las posturitas de kung fu para centrarnos en peleas a puñetazos en estado puro: un duelo entre valientes y astutos boxeadores de gran resistencia.

Lo primero que aprenderás es que un ataque sin reservas es como abocarse al suicidio. Ya sabemos que una pulsación repetida del Círculo produce un excelente combo gancho/reverso puñetazo/gancho, pero tarde o temprano el contrario conseguirá imprimir en tus narices un buen gancho o un *uppercut* que te obligará a besar la lona. ¿Y si te decides por unos bloqueos a lo *Street Fighter?* De acuerdo, pero sólo hasta que te des cuenta de que, aunque eso de proteger la cabeza está muy bien, puñetazos continuados en un vientre desprotegido también pueden hacerte acabar con el cuerpo sobre el cuadrilátero.

Lo bueno de *Victory Boxing 2* es que cuenta con dos barras de energía en lugar de una. La superior muestra lo que te falta para el KO y la inferior, la más importante, indica lo cerca que estás del colapso de resultas de un castigo físico continuo. La barra superior se irá recuperando con el tiempo, pero la inferior tiene que durarte toda la pelea, algo fácil de conseguir si luchas a cuatro *rounds*, pero bastante más complicado si el combate se divide en seis *rounds*.

Lo mejor del juego es que te brinda la oportunidad de elegir a una de las jóvenes promesas para que, combate a combate, lo lleves a la gloria. Al principio, todos estos pardillos son debiluchos como mininos, pero ponlos a pelear con los rivales más flojos y verás cómo empiezan a mejorar sus habilidades. Sería buena idea decidirte por uno de los boxeadores más rápidos, porque esquivar a tiempo los golpes del contrario es el mejor método para aguantar toda la pelea. Poco a poco te irás aficionando al juego de pies, a mantener alta la guardia y a atacar con golpes rápidos y certeros, sin olvidar que los impactos

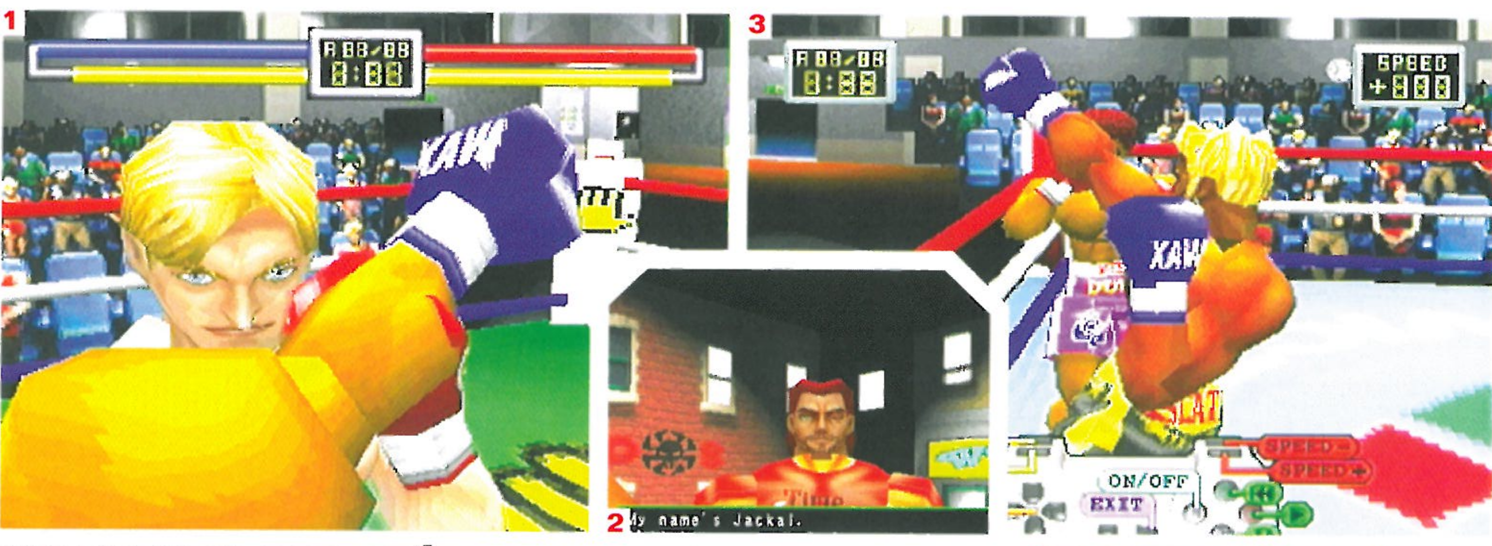
NO ENCONTRARAS MOVIMIENTOS ESPECIALES SOBREHUMANOS NI POSTURITAS DE KUNG FU. ESTO ES BOXEO EN ESTADO PURO.



¿Cuántas oportunidades tienes de ver buenas pantallas de carga? Aquí tienes un montón de anécdotas pugilísticas.



■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	JVC
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de boxeo



UN FUTURO CAMPEÓN

El desafío principal de *Victory Boxing 2* consiste en convertir a un aprendiz de púgil en un campeón en toda regla. Todos los boxeadores empiezan con las mismas características, y tu trabajo consiste en elegir a los rivales adecuados para que aprenda a desenvolverse en semejante mundillo. Si vas ganando combates podrás alcanzar los primeros puestos del ránking y vencer en el campeonato de la zona para poder entrar en la durísima liga local.









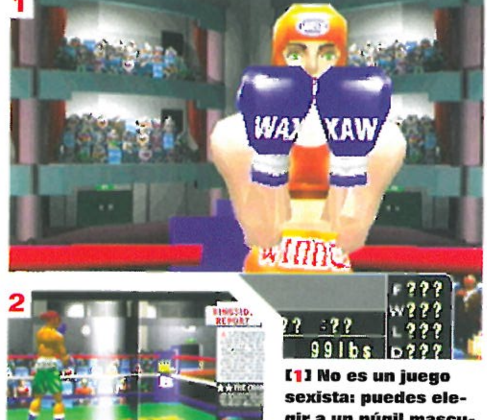

[1] Golpear a los rivales en la cabeza no basta para conseguir el KO, deberás reducir su nivel de energía con una serie de golpes variados. [2] Jackal te da un consejo. [3] Puedes repetir toda la acción de los *rounds* anteriores. [4] Por desgracia, se recuperará de eso. [5] El típico golpe cruzado de Arguello.



en el cuerpo, al reducir la energía del rival, son el método más seguro de conseguir el KO. La curva de aprendizaje es más pronunciada que el tramo final del Everest. No estamos ante un juego que te regale victorias nada más ponerte a los mandos. La primera vez que lo pruebes, te tumbarán hasta los boxeadores más flojeras. **Pese a unos gráficos un tanto contundentes, se trata de un auténtico juego de lucha en 3-D; por eso lleva su tiempo acostumbrarse a quitarse de en medio cuando el rival lanza un guantazo**, o a aprender el modo de conectar un directo o un gancho al cuerpo. A los más impacientes no les gustará, y los habituados al modo en 2-D no lo entenderán. Ése es el precio que *Victory Boxing 2* debe pagar por plasmar con tanto realismo la dureza del boxeo auténtico. Esta secuela deja poco margen para el estilo arcade, y sólo ofrece un sencillo sistema de entrenamiento y la consabida barra de energía que se debilita con cada torta. Por otra parte, bajo sus curtidos polígonos se esconde un juego con muchísima fuerza.

Ése es el as que *Victory Boxing 2* esconde en la manga, porque te obliga a dedicar tanto tiempo y esfuerzo a tu joven boxeador que al final lucharás con desesperación por su éxito. Cada derrota es un desastre, y cada victoria un paso de gigante hacia el ansiado título nacional. El arte de *Victory Boxing 2,* noble, pero brutal y calculado a la vez, alimentado tan sólo por un orgullo incombustible, es tan real que, cuando ya conoces su funcionamiento, no puedes parar hasta dominarlo por completo.

A LOS MÁS IMPACIENTES NO LES GUSTARÁ. ÉSE ES EL PRECIO QUE *VB 2* DEBE PAGAR POR PLASMAR CON TANTO REALISMO EL BOXEO.



[1] No es un juego sexista: puedes elegir a un púgil masculino o femenino. [2] Tus progresos se publican en el periódico local.

PlayStation Especial Lucha

VERDICTO

■ GRÁFICOS	7	■ *Violencia*	8
■ ACCIÓN	8	■ *Especiales*	6
■ ADICTIVIDAD	8	■ *Controles*	7

El mejor juego de boxeo del momento. A los fanáticos de la lucha les va a encantar, y también a los que disfruten de combates con dosis de táctica.

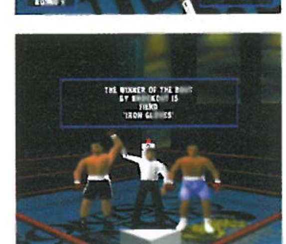
8 sobre 10



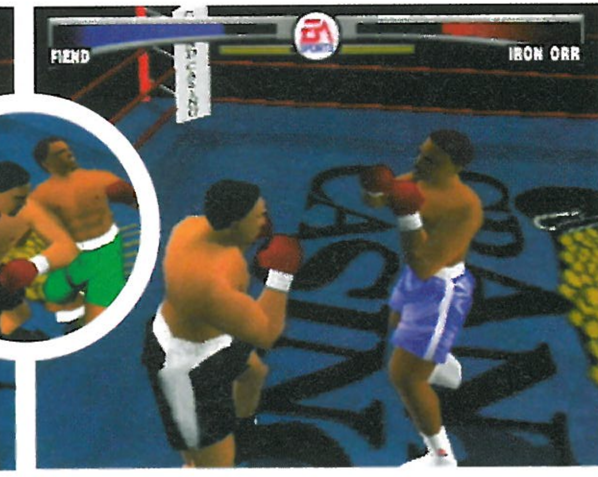
Knockout Kings 99

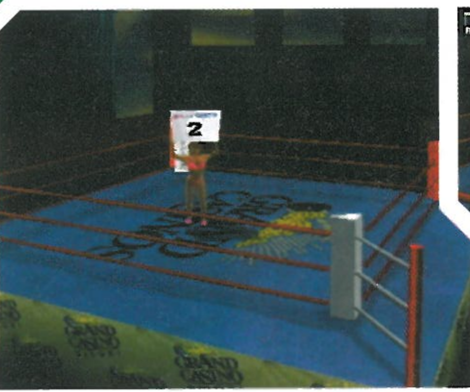
A la zaga del excelente *Victory Boxing 2* llega un nuevo contrincante de EA Sports...











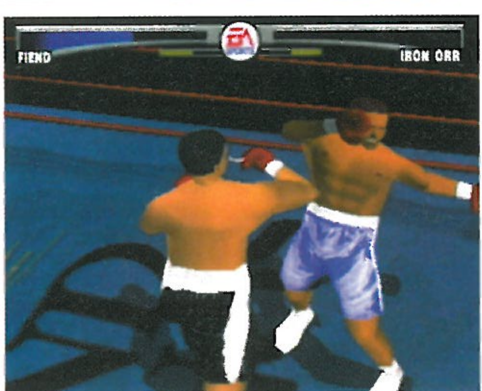
Dado el esfuerzo (y los considerables recursos económicos) que Electronic Arts invierte en su intento de dominar el campo de los simuladores de deportes para PlayStation, quizás es un poco sorprendente que haya tardado tanto en decidirse a crear un juego de boxeo. De todas formas, por lo visto ha valido la pena esperar. *Knockout Kings* es una sólida y bien equilibrada versión digital del arte pugilístico, y por fin proporciona a *Victory Boxing* de JVC algo de competencia.



En muchos aspectos, *Knockout Kings* guarda algo más que un ligero parecido con los juegos *Victory*, sobre todo con el primero. Pero no es que EA esté copiando a JVC, sino que ambos se han inspirado en *4D Sports Boxing*, un antiguo título para PC casi desconocido. Donde se hace más obvio es en el modo Career, en el que creas tu propio púgil y lo guías en su carrera hacia el Título Mundial. A cada boxeador se lo valora en función de tres características (Velocidad, Fuerza y Resistencia), y entre los combates puedes dedicarte a trabajar tu velocidad o ensanchar tus bíceps, de modo que personalices tus aptitudes y depures tu estilo. Sin embargo, por encima de tan básica estructura de juego, el equipo de EA Sports aporta su habitual atención al detalle, un rápido motor de gráficos y multitud de originales ideas, por no mencionar la pila de acuerdos de licencia.

Cuesta un poco habituarse a los gráficos de *Knockout Kings*, pero cuanto más juegues, más te gustarán. Todos los movimientos se han llevado a cabo mediante captura de movimiento, lo que les confiere una gran sensación


NO HAY MOVIMIENTOS ESPECIALES: LOS PUÑETAZOS Y GOLPES SON COMO EN LA VIDA MISMA.



***Knockout Kings* lo tiene todo, desde ganchos endiablados a agarres realistas, decisiones arbitrales e incluso chavalas en bikini para anunciar los asaltos. Y encima es divertido.**



Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	EA Sports
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Cánada
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de boxeo

LA LUCHA POR EL TÍTULO

¿Cómo encaja el nuevo aspirante con *VB2*, el vigente campeón?

Primer asalto: Velocidad
Victory Boxing 2 **tiene un buen inicio, ya que no sólo es más rápido de movimientos, sino que también resulta más rápido y fácil de asimilar su manejo...**
VB2: **10** ***Knockout Kings:*** **8**

Segundo asalto. Fuerza
Cuando las cosas se ponen difíciles, el joven aspirante de EA tira de su animación, más suave y realista, y de su amplia selección de boxeadores famosos.
VB2: 9 Knockout Kings: **10**

Tercer asalto. Habilidad
Todo empieza a ir mal para el campeón de JVC. Su menor variedad de movimientos y su inferior jugabilidad no pueden igualar la profundidad y autenticidad de *Knockout Kings*.
VB2: **8** ***Knockout Kings:*** **10**

Cuarto asalto. Resistencia
Cuando VB2 empieza a desfallecer, *Knockout Kings* sigue tan fresco. Su variedad de juego es mayor, y es mucho más jugable que el título de JVC.
VB2: 9 Knockout Kings: **10**

El resultado...
VB2: **36** ***Knockout Kings:*** **38**
Una pelea reñida, pero *Knockout Kings* se lleva el gato al agua en demasiadas facetas, y consigue arrebatarle a *VB2* el cinturón en casi todos los asaltos.



de realismo. Además, no encontrarás estúpidos movimientos especiales (todos los puñetazos y golpes se han extraído directamente de la realidad).

La división de licencias de EA también ha estado trabajando sin descanso, lo que ha permitido que el juego cuente con no menos de 46 representaciones hiperrealistas de grandes boxeadores del pasado y del presente, **entre ellos estrellas como Sugar Ray Leonard, Jake LaMotta, Ken Norton, Rocky Marciano y el más grande de todos los tiempos, Muhammad Alí.**

ALI

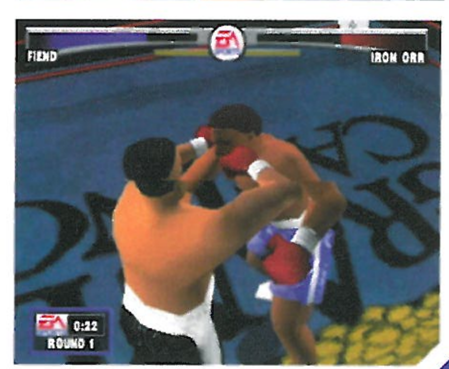


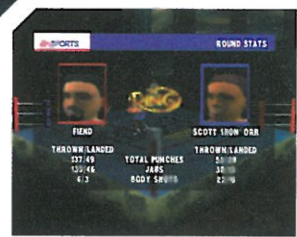
LOUIS

El juego brinda tres modalidades. Aparte del mencionado modo Career, puedes enfrentar a cualquier boxeador contra quien quieras en el combate sin reglas del modo Slugfest. Y, si buscas una experiencia más distinguida, cuentas con el modo Exhibition: también te permite enfrentar a los boxeadores que quieras, pero deben pertenecer a la misma categoría de peso, y tendrás que respetar las reglas si no quieres quedar descalificado.

Knockout Kings es el primer juego de boxeo para PlayStation con clinches y golpes ilegales. Los primeros, esos bonitos abrazos, pueden sacarte de una situación comprometida, mientras que los segundos conllevan su riesgo: son efectivos, pero te traerán problemas si el árbitro los advierte.

Knockout Kings es un gran simulador de boxeo, y mejor que *VB2* en muchos aspectos. Pero, por desgracia, también dista mucho de ser perfecto. Por poner un ejemplo, tus ganchos tienen menor alcance que tu derecha (o izquierda, en el caso de los zurdos), lo que en principio desvirtúa su razón de ser. También hay algún problemilla con la IA: tu adversario nunca te agarra ni intenta golpearte cuando eres tú quien te agarras a él. El modo Career también es bastante básico, ya que no disputas combates con boxeadores de rango inferior hasta que te conviertes en campeón, y no hay manera de obtener información sobre tu adversario antes del combate. Por último, existe una tendencia general entre los boxeadores a la obesidad (es imposible que un hombre de 95 kilos de peso y 1,85 metros de altura se vea tan gordo como aparece aquí). También surgen algunos fallos con las proporciones, sobre todo cuando se trata de la altura relativa de los contrincantes. Pero, pese a estas pequeñeces, *Knockout Kings* es, hoy por hoy, el juego de boxeo para PlayStation más auténtico y realista. Reza para que no incorporen realidad virtual en PlayStation 2 para cuando aparezca *Knockout Kings 2000*.





Para derrotar a tu contrincante en *Knockout Kings* necesitas habilidad, tiempo, paciencia y entrenamiento. Sorprendente: como en el boxeo auténtico...

TRAINING









VERDICTO

GRÁFICOS	8	*Violencia*	6
ACCIÓN	8	*Especiales*	5
ADICTIVIDAD	8	*Controles*	7

Vence a *VB2* y se convierte en el mejor simulador de boxeo para PlayStation, aunque sería todavía mejor si se hubieran cuidado algunos detalles.



[1] Todo combate empieza con baúl repleto de gemas entre los contendientes. Se trata de hacerte con ellas sin dejarte los piños en el intento. [2] Ryu recibe en plena mandíbula... [3] ...antes de soltar su patada huracán como respuesta. [4] ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Qué? Sin duda, *Pocket Fighter* es raro, pero estupendo.






Pocket Fighter

El último miembro de la saga de Capcom cuenta con un montón de cabezones, **pero, ¿son capaces de luchar?**

La serie *Street Fighter* parece interminable. Casi podemos verte, dentro de un montón de años, sin dientes, calvo y con problemas de firmeza en el pulso, dándole al pad en nombre de la lucha. ...ocket Fighter es la última aportación a la colección perpetua. Y encima, es bueno.

Con años de experiencia a sus espaldas, Capcom ha afilado la IA y ha pulido sus *beat 'em up* en 2-D hasta conseguir unos resultados de impresión.

Es el fin del sistema de seis botones por el que este fabricante ha apostado desde el inicio de su trayectoria. ...n su lugar, los jugadores acometen los ...nocidos ataques mediante los botones ...e puñetazo y patada, complementados ...r un nuevo botón especial de *power up*. Es ...sible que los puristas de *Street Fighter* se burlen al principio de este sistema de control «a dieta», pero el hecho de que los golpes no se ejecuten de mil maneras distintas no equivale, en este caso, a una jugabilidad de menor calidad. Es más, la jugabilidad de *Pocket Fighter* se ha diseñado de modo que invite a realizar ataques especiales y súper ataques. Esto, traducido, significa que encontrarás más bolas de fuego, más puñetazos inundando la pantalla.

Los que estén familiarizados con *Super Puzzle Fighter 2* recordarán ...s gemas de colores que Capcom ...tomó de *Tetris Plus*. Pues aquí vuel...en a aparecer, con la función de ...otenciadores. Surgen cuando le propi... un tortazo a tu adversario e incrementan la fe...dad de los movimientos especiales. Cuantas más recojas, mayor será la potencia de los tres ataques insignia de tus personajes.

En su esfuerzo por dotar a los personajes de movimientos especiales cada vez más insólitos y potentes, Capcom inventará, tarde o temprano, un movimiento especial que extermine todo rastro de vida. Fiel a su tradición, *Pocket Fighter* está repleto de ataques ruidosos, estridentes, caóticos y excéntricos. Mientras la CPU




[1] Según parece, llueven féminas de *beat 'em up* japonés. [2] E incluso luchan.



[1] Con tal cantidad de sangre, eso tiene que doler, y mucho. [2] Zangief sigue con sus lanzamientos, pero ahora lo hace bastante más rápido.

FLORILEGIO DE LUCHADORES

No queremos aguar el juego a nadie, pero hay montones de apariciones camufladas en *Pocket Fighter* provenientes de personajes de otras versiones. Los dos lugares más interesantes son el *Cafe Maximum* de Dee-Jay y el Restaurante de Gen. En estas dos áreas hay montones de personajes distintos solazándose, pero no son los únicos presentes, y algunos son visibles sólo por un segundo. Observa estas imágenes y mira si reconoces a alguien.



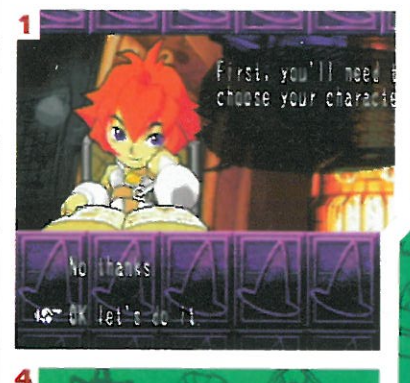



■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Capcom
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	5.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up* en 2-D

Dos Jugadores

LUCHADORES CLÓNICOS

La opción Edit Fighter es, todo hay que decirlo, una pequeña extravagancia. Primero debes ir a Edit Fighter, luego a Quiz, a continuación puedes elegir el personaje que quieres personalizar o bien conformarte con Tessa. Después de elegir un personaje, te enfrentas a una estrambótica serie de preguntas que recuerdan un test de personalidad. Luego eliges un personaje. Ahora tienes un luchador que puedes enviar a luchar con los otros. En los modos Quest y Survival tu personaje lucha contra otros y, si gana, consigue Cards. Se trata de características intercambiables que añadirán diversas habilidades y atributos. Pero durante esta lucha no controlas la acción: es imposible controlar tu personaje. En la opción Test puedes luchar contra ellos, o dejar que tus colegas se encarguen de todo. Si un amigo tiene un personaje, puede guardarlo en una tarjeta de memoria y enfrentarlo a tu personaje. Es una pequeña diversión añadida.





[1] Haz lo que te dice la señora. [2] Elige un bonito nombre. No valen tacos. [3] Dales los poderes y atuendos que más te gusten y... [4] ¡Listo! Ya tienes tu propio personaje con el que dar su merecido a todos.





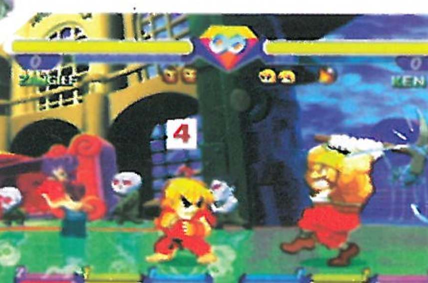
[1] Tres porrazos y Tessa entra en calor a la fuerza. [2] Sea cual sea el movimiento que Ibuki le ha hecho a Zangief, está claro que debe doler. [3] Parece que hay lugar para la reacción. Tessa suelta su movimiento especial: el Assault Cannon.

lleva a cabo los movimientos que has ejecutado con el tercer botón de ataque de potenciador, por ejemplo, te encuentras con que el personaje en cuestión cambia de atuendo por la cara.

Como tantos otros juegos de su género rubricados por Capcom, *Pocket Fighter* es muy entretenido y, curiosamente, llamará la atención tanto de los más pequeños como de los adultos. A los primeros les encantarán sus personajes de dibujos animados, y los veteranos apreciarán la profundidad que se esconde tras su sistema de combate. Sobre todo, es un juego divertido que además no se toma a sí mismo muy en serio, a diferencia del resto de los *beat 'em up*. Y eso está bien.







[1] La mano izquierda indica 'hola' y la derecha, 'adiós'. [2] ¡Deja de mirar y vuela, maldito! [3] Ángel vengador. [4] Zangief le arrea a Ken.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	7	■ *Violencia*	3
■ ACCIÓN	8	■ *Especiales*	10
■ ADICTIVIDAD	8	■ *Controles*	10

Una prueba más de que los beat 'em up en 2-D son una alternativa al pugilismo poligonal en absoluto desfasada, como dicen por ahí.

8 sobre 10



Bloody Roar: Hyper Beast Duel

Tú también puedes ser como un oso con una cabeza enorme, por cortesía del *beat 'em up* modelado por Hudson Soft

Bloody Roar es un *beat 'em up* que introduce un cambio en el mito de la licantropía (hombres lobo y cosas así). Cada uno de los personajes –y hay ocho jugadores centrales con o contra los que luchar– es humano, pero a lo largo de la batalla tienes la oportunidad de transformarte en una bestia, una criatura espantosa, lo que te permite llevar a cabo movimientos especiales e infligir daños mayores. Esta habilidad, de todas formas, no es automática durante la lucha, por lo que, además de la habitual «barra de vida», también tienes una «barra de bestia» que crece lentamente a medida que eres herido. Cuando esta barra llega a un tercio, empieza a parpadear y puedes darle al botón de «Bestia» para transformarte. De todas formas, puedes hacer esto inmediatamente, porque cuando has asumido la personalidad de bestia, cada golpe que recibas empieza a mermar tu barra de bestia, y cuando le das de nuevo al botón, vuelves a convertirte inmediatamente en humano. **Por ello, a menudo te resultará más favorable esperar a que tu barra de bestia se llene casi por completo antes de transformarte.** Este elemento de transformación y el momento en que decidas aplicarlo es el factor clave en la estrategia de *Bloody Roar*, y es el mismo que hemos encontrado en un título de *beat 'em up* antes. A lo largo de una lucha dura, tu barra de bestia puede crecer y disminuir otra vez con suficiente rapidez como para permitirte transformarte dos o tres veces. Y lo mismo puede hacer tu oponente, por lo que resulta vital que escojas el momento preciso para sacar ventaja de tu lado oscuro.

Pero no olvidemos que esto también es un *beat 'em up*, y que el movimiento para lanzar los puñetazos y la colocación de los golpes son tan importantes como adoptar una estrategia correcta. El sistema de control de *Bloody Roar* es asombrosamente simple. Y no sufres escasez de golpes realmente buenos para ganar a tu contrario. Cuando estés en forma humana, sólo se utilizan para el ataque dos botones del joypad: el cuadrado significa puñetazo, y X es patada. Con estos botones del pad direccional, tanto en posiciones ofensivas como defensivas, tienes una gran variedad de movimientos, y nunca te sientes como si el juego se viera entorpecido por un escaso uso del joypad. Cuando te familiarizas con él y consigues cierto grado de confianza, el juego es mucho más fácil que otros de la sofisticación de *Tekken 2*.

Otro botón –el Círculo– se utiliza cuando estás en la forma de bestia. Pulsa Círculo después de utilizarlo para transformarte y luego puedes volver a utilizarlo en un ataque fulminante, aprovechando la ventaja de las afila-

Utiliza el modo de entrenamiento; es tremendamente útil para adquirir práctica.





[1,2] Las vallas pueden ser armas muy efectivas. Intenta llevar al luchador hasta el rincón y déjale sin sentido. [3] Cada movimiento especial está acompañado de fantasiosos gráficos. [4] Yugo debería ganar.

CONTENDIENTES LISTOS

Con *Bloody Roar* entras en un campo de lucha repleto de campeones. Éstos son algunos de los mejores luchadores que puedes encontrar ...

[1] TEKKEN 2

[2] SOUL BLADE

[3] STREET FIGHTER

[4] BUSHIDO BLADE



[1] *T2*, con aspecto de Bruce Lee, recibe una buena patada. Por poca cosa, al parecer.
[2] Una espada de la escuadra A Namco. Pugilismo en 3-D con armas.
[3] El viejo maestro, aunque esta vez con mayores dimensiones y polígonos.
[4] Más ceremonial. Grandes troncos, grandes espadas y elegantes togas.







EDITOR	Virgin Interactive	FABRICANTE	Hudson Soft
LANZAMIENTO	Febrero 1998	ORIGEN	Japón
PRECIO	7.490 pesetas	GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D

PREPARADOS



YUGO Con su aspecto de lobo, es uno de los personajes más rápidos, pero sus movimientos son tramposos.



BAKURYO No es la más bella de las mujeres, aunque es dura.

LONG El *Ojo del Tigre* es la banda sonora más apropiada aquí.



GADO El potente rugido de Gado es tan terrorífico como su dentellada.





FOX El «zen» de la bella mujer es el astuto y artificioso zorro. Realista, ¿eh?

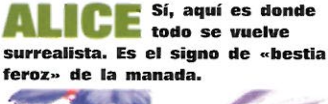


GREG Quitarle el sombrero de un golpe es el camino más rápido para ponerle nervioso.



MITSUKO Un poco cerdita, nuestra Mitsuko. Buena colección de dientes.





ALICE Sí, aquí es donde todo se vuelve surrealista. Es el signo de «bestia feroz» de la manada.



das garras de tu animal. Evidentemente, las combinaciones de botones producen movimientos especiales, aunque éstos son generalmente –y legítimamente– bastante difíciles de conseguir. Y ésta es toda la información relativa a los botones, excepto sobre el Triángulo, el cual, bajo la forma de bestia, puede utilizarse para ponerte «a rabiar». De todas formas, después de jugar unas horas, pareció tener muy poca influencia en el desarrollo del juego.

La gama de personajes y sus técnicas de lucha son correctas, aunque no brillantes, principalmente porque hay poca variedad de estilos de lucha. Existe una clara distinción entre la parte superior y la inferior de la escala, pero los que quedan en medio no se distinguen con tanta facilidad. Esto queda compensado en parte por las diferencias en los movimientos especiales de los personajes, pero, desgraciadamente, ésta es una característica en la que *Bloody Roar* decepciona.

Lo que no le falta a *Bloody Roar*, de todas formas, son opciones y tipos de juego. Además del tradicional modo arcade (10 asaltos en total), también están: el modo Versus; un modo Time Trial (termina el juego tan pronto como puedas, luchando dos veces contra cada oponente); un modo Practice; un modo Survival en el que tienes que avanzar por tantos combates de un solo asalto como puedas sin que tu barra de vida llegue a estar nunca llena.

Respecto a las opciones, puedes cambiar la dificultad, en una escala de 1 a 8 en la que el límite es 4, y el nivel de ataque. Puedes dar a tus personajes «grandes cabezas» en lugar de un aspecto adulto, y puedes conectar y desconectar un efecto visual sangriento. También hay otros menos significativos que no mencionamos aquí.

1


2


3


[1-3] Uno de los aspectos más destacados de *Bloody Roar* es el paisaje, sencillamente impresionante. Algunos sólo tienen un aspecto genial y otros, además, se mueven.

ESCOGER CON PRECISIÓN CUÁNDO UTILIZAR TU LADO BESTIAL, EL MÁS OSCURO, ES EL FACTOR CLAVE EN LA ESTRATEGIA DE *BLOODY ROAR*.

1 2


3


4


5


[1] Hmm, flotando en el aire. Es una actitud inteligente, Y también útil. [2] Si está cerca, lanzarás amorosamente a tu oponente al otro lado de la pantalla en el momento en que «cambies» a la feroz y peluda bestia llegada del infierno que siempre sospechaste que eras. [3] Incluso si está en forma de bestia, tu contrario puede recibir una buena paliza. No temas. [4] A consecuencia del ritmo de la acción, los cara a cara son escasos. [5] Estos golpes especialmente fuertes están acompañados por elegantes efectos visuales (lo cual te estimula para darle fuerte a tu contrario).

PlayStation Especial Lucha

VERDICTO

GRÁFICOS	9	*Violencia*	9
ACCIÓN	8	*Especiales*	6
ADICTIVIDAD	9	*Controles*	6

Defrauda por una falta de variedad de estilos de lucha. De todas formas, ofrece un montón de estrategia y un tratamiento visual correcto. Mejor que los primeros *Tekkens*, lo cual no está mal.







EDITOR	Sony	FABRICANTE	Kronos
DISPONIBLE	May 1998	ORIGEN	15 and above
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	*Beat em' up* en 3-D







Las secuencias de vídeo de *Cardinal Syn* contradicen toda una tradición del *beat 'em up* medieval dispensando armaduras, espadas, castillos, labriegos y esto... probablemente magos. No podemos mencionar de dónde proviene esta secuencia, pero llegamos a ella en tan sólo una hora.

Cardinal Syn

Adictos al fragor del metal, ¡alegraos! Grandes hachas. Enormes espadas afiladas. Montones de armas y más cascos que... Bueno, esa es la idea. ¡Que empiece el combate!



Chicas semidesnudas que se dedican a abofetear señores. Lunáticos danzarines con falda plisada y un sonido metálico rasgando miembros a destajo. Suena a fiesta popular en Glasgow, pero no, es *Cardinal Syn*: un juego de cortes, tajos y, en ocasiones, patadas, que no está ambientado en un pub escocés, pero que bien podría estarlo.

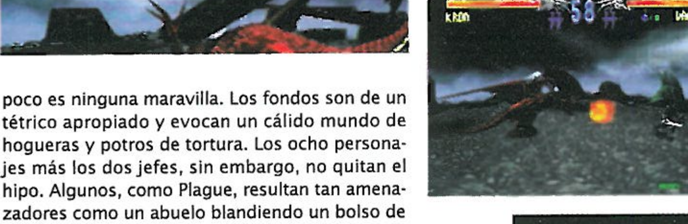
La historia es larga e implica enredos de clanes, grandes espadas, sabios y algo de magia. ¿Características? Nada que no hayamos visto antes: gráficos en 3-D, armas, una razonable variedad de movimientos, unos cuantos personajes y un montón de horrores. No contiene grandes sorpresas: poco se distingue de los juegos de puñetazos, puñaladas, puntapiés y sablazos que inundan el mercado.

El único golpe de efecto de *Cardinal Syn* es su escenario interactivo. Cuenta con carretas de carbón móviles, fosos en llamas, pinchos y dardos (emponzoñados, no te conformarías con menos), todo ello para uso táctico. La cosa funciona: en lugar de ir por ahí embistiendo con la espada continuamente, puedes sorprender a tu adversario empujándolo a una sima de lava hirviendo. También encontrarás cajas llenas de potenciadores, como la fuerza extra. En cuanto a los gráficos, el juego cumple, pero tampoco es ninguna maravilla. Los fondos son de un tétrico apropiado y evocan un cálido mundo de hogueras y potros de tortura. Los ocho personajes más los dos jefes, sin embargo, no quitan el hipo. Algunos, como Plague, resultan tan amenazadores como un abuelo blandiendo un bolso de señora; McCrieg, pelo en pecho, viste una línea sencilla pero elegante, con sus calzones en cuero de piel natural; Mongoro aturde a sus enemigos a base de una estricta dieta de habichuelas flatulentas y Heckler es un tierno arlequín. ¿Son divertidos como personajes? Y... más o menos. ¿Se ven temibles y duros? Nos parece que mucho, no. Los luchadores cuentan con su habitual surtido de movimientos, pero la mayoría de ellos sólo consisten en cortar y rebanar. Nosotros conseguimos aniquilar a los ocho personajes, más al luchador extra, Redemptor, y a la mala principal del asunto, la mismísima Syn, básicamente con sólo dos movimientos. El dragón final sólo requirió una buena estocada en la tripa, seguido de un continuo «a que no me pillas» hasta que se agotó el tiempo. Durante el combate para dos jugadores, quedó patente que el juego favorece los movimientos de corte, que resultan de fácil ejecución, en detrimento de una mayor variedad y elaboración.

Cardinal Syn ofrece más posibilidades de huida que de pelea. Esto juega a su favor, y lo mismo puede decirse de sus innovadores potenciadores y de su escenario interactivo. Pero ocurre que con esto no basta. Con *Tekken 2* en Platinum y el omnipresente *Tekken 3*, *Cardinal Syn* tiene problemas para encontrarse a sí mismo.



El último jefe adquiere la forma de un dragón volador. Tiene alas y una cola muy larga, y arroja fuego por la boca, pero tanta parafernalia no le sirve de gran cosa.









[1] La señora de las mallas rojas es la mala de la película. [2-4] Si la jugabilidad de *Cardinal Syn* fuera tan variada como sus escenarios...



VERDICTO

GRÁFICOS	6	*Violencia*	8
ACCIÓN	5	*Especiales*	6
ADICTIVIDAD	5	*Controles*	5

El ambiente está bastante conseguido, pero el juego es demasiado fácil y no ofrece gran variedad de personajes ni de paisajes. Resulta bastante monótono.

6 SOBRE 10





Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:

15 RELOJES LORUS
15 JUEGOS COMPLETOS DE *T'AI FU*
4 PARES DE ZAPATOS KICKERS

ANALIZAMOS...

GEX: DEEP COVER GECKO
T'AI FU
RUGRATS
R-TYPE DELTA
Y MUCHOS MÁS...

Y CADA MES...

TRUCOS DE LOS
MEJORES JUEGOS
BUZÓN MAX
Y SECCIÓN PLATINUM





CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO,
CAMISETA DEL CLUB,
PACK CON REGALOS EXTRA,
CONCURSOS...



¡ 2 PÓSTERS GIGANTES DE REGALO !





Y ADHESIVOS

para tu consola



[1] Jack se vuelve a caer pero se volverá a levantar para dar guantazos a su rival. [2] Se ve algo primitivo, pero se sigue jugando la mar de bien. [3] Repetición de un clásico.

Tekken





[1] El ataque body climbing de Law en una de sus primeras apariciones. [2] King y Nina, un clásico de los enfrentamientos.

JUGADORES	Uno-Dos
EDITOR	Sony
FECHA DE APARICIÓN	1995



Recuerdas la Navidad de 1995? La PlayStation llevaba cuatro días disponible en las tiendas, pero en los pocos días transcurridos se hizo evidente que la consola gris de Sony iba a ser algo realmente especial. Uno de los primeros *beat 'em up*, *Battle Arena Toshiden*, traía alucinados a los fans de la lucha, con sus sorprendentes gráficos 3-D y una increíble jugabilidad. Si todos los juegos para PlayStation fueran así de buenos, el futuro de la consola de Sony sería radiante a más no poder. Y entonces llegó *Tekken*, y el horizonte se alejó unos pasos más.

Han pasado más de tres años y sigue siendo evidente por qué *Tekken* es considerado un clásico. La intro, renderizada y con aspecto cinematográfico, introduce a los personajes de un modo que se ha convertido en estándar. Muchos han intentado imitarlo, pero pocos lo han conseguido realmente (exceptuando, tal vez, las intros y otras escenas de las sucesivas partes de la misma trilogía). Al establecer las relaciones e historias de los personajes, Namco fue un paso más allá de lo normal en un *beat 'em up* e introdujo un aparte integral de la serie. Es maravilloso ver los primeros pasos en las vidas de Paul Phoenix, Nina, Law y los demás, y la cosa va a más en el modo Theatre de *Tekken 3* que te permite guardar las películas de éste y *Tekken 2*. Ahora puedes reconstruir la historia completa desde el principio, y esta sólo es una de las razones por las que, si aún no lo tienes, deberías conseguirlo. Otra razón es la superlativa jugabilidad. En pocas palabras, *Tekken* se sigue jugando como un sueño. Los personajes se mueven con rapidez y gracia por los magníficos escenarios, y los combos y movimientos especiales (que por otra parte son muy abundantes) son tan satisfactorios como espectaculares en pantalla. La curva de aprendizaje es perfecta. Las pequeñas diferencias entre los personajes –cuál es el más rápido, el que golpea mejor, el que quita más energía y tal– se van haciendo evidentes a medida que te vas metiendo en el juego. Acabarás teniendo tu favorito, pero también sentirás el desafío de aprender los detalles de cada luchador.

Por todo ello, este juego es una auténtica bagatela. Por supuesto, no es tan bueno como los otros dos, pero si *Tekken 2* y *3* pudieron con todo, éste sigue siendo capaz de poner los dientes largos. Venga, completa la saga.

[1] Jack demuestra su lento pero poderoso repertorio. [2] Nina sabe qué hacer con las espaldas anchas.





VEREDICTO

GRÁFICOS	8	*Violencia*	8
ACCIÓN	9	*Especiales*	9
ADICTIVIDAD	8	*Controles*	9

Ha perdido su capacidad de sorprender, pero este juego con tres años de antigüedad sigue manteniendo el tipo como el primer día. Habilidoso, jugable y barato. ¿Qué más quieres?

8 sobre10



[1] Una iluminación excelente se usa siempre que es posible. [2] Los ataques son de vicio. [3-6] Como cualquier otro aspecto de este juego.









Tekken 2



JUGADORES	Uno-Dos
EDITOR	Sony
FECHA DE APARICIÓN	1996



[1, 2] La repetición de las jugadas más interesantes. Para elegir el mejor ángulo posible y disfrutar de tus hazañas.

La versión arcade de *Tekken 2* apareció sólo nueve meses después de su predecesor, en agosto de 1995. Su contraparte para PlayStation apareció algo más de un año más tarde, en septiembre de 1996, pero no era una verdadera conversión de la versión de monedas, sino una versión retocada y algo más tosca llamada versión B, que apareció en Japón en octubre de 1995. A nadie le importó: era *Tekken 2*, y esto era lo único que importaba al millón largo de jugadores que habían sido hechizados por *Tekken*. Mientras que la primera versión tenía ocho personajes iniciales y diez más por descubrir, ésta empieza con 10 en busca de otros 15. Los nuevos personajes aportan historia y longevidad al juego; los veteranos, tienen nuevo vestuario y nuevos movimientos. Donde el primero usaba sombreados Gouraud para dar profundidad a los perosnajes, la iluminación en tiempo real de la secuela da a los luchadores una calidad indudablemente mejor. El efecto general es sorprendente.

La jugabilidad de esta nueva versión, que se rediseñó sin perder de vista la simple pero efectiva fórmula envolvente de combate que *Tekken* estableció como inseparable de un *beat 'em up*, es aún más sorprendente tanto en bravura como en ejecución.

Los muchos y nuevos movimientos, especialmente cuando se trata de las posibilidades de contraataque, es impresionante. Aprender todos los combos lleva tiempo y esfuerzo, pero acabarás por practicar los 10 mejores hasta que formen parte de ti. El nuevo modo de práctica hará mucho por tu formación. Añádele un modo Survival, donde tu barra de energía va pasando de combate en combate –un verdadero test de habilidad y dureza– y obtendrás un juego soberbio, que no se debe obviar bajo ningún concepto. El único que lo ha superado es *Tekken 3*. Fíjate si será bueno.



Kaziya vence a Angel, uno de los jefes. Buen trabajo, tío.

PlayStation Especial Lucha

VEREDICTO

GRÁFICOS	9	Violencia	9
ACCIÓN	9	Especiales	9
ADICTIVIDAD	9	Controles	9

Impresionante. Por 3.990 pesetas, sigue siendo probablemente el segundo mejor juego de lucha para PlayStation tras *Tekken* 3. Era tan bueno cuando salió que sigue conservando su lugar.

9 sobre 10













[1] ¡Ay! [2] *Soul Blade* te confina en un área relativamente pequeña. [3] ¿Bailamos? [4] Eso me dolió.

Soul Blade

Surgido de la afamada escuela de *Tekken* (ambos son de Namco), *Soul Blade* opta por unos luchadores mayores, con mejores texturas y más detallados, armados en esta ocasión con trastos afilados y no tan afilados. Alejándose de la vista panorámica a pantalla completa de *Tekken*, *Soul Blade* se presenta en una esplendorosa vista de cerca de modo que los miembros de los personajes dan la impresión de moverse a unos centímetros de nuestras narices. Esta vista se aleja algo cuando los combatientes retroceden, pero globalmente, en el transcurso del juego, se concentra en la acción de cerca.

El sistema de control es fácil de dominar una vez te enteras de que cada botón controla un tipo de ataque (vertical, horizontal, patadas) en lugar de mover los miembros de tu luchador. Por su parte, el D-pad te permite escapar de males mayores con desplazamientos laterales, agachándote o saltando fuera del alcance de los ataques. Esta última táctica se ve drásticamente reducida en *Soul Blade* debido a las reducidas dimensiones del área de lucha. Si te pasas un pelo te caes al vacío. Así de simple. Sin duda es molesto, pero esta especie de inducción al harakiri voluntario tiene la virtud de convencerte de que lo mejor es refinar tus técnicas de bloqueo y evasión. El uso del botón de guardia para bloquear eficientemente es lo que distingue a los expertos en *Soul Blade* de los advenedizos que aporrean botones compulsivamente, y pasar a la ofensiva se convierte en una agradable experiencia.

Tanto ataque y defensa basados en la sabiduría y la práctica no servirían de mucho si no estuvieran tan bien presentadas. No es el primer juego que equipa a los luchadores con armas para incrementar su radio de acción, pero los supera a todos cuando se trata de transmitir sensación de realismo letal en la pantalla. *Soul Blade* te dejará admirado por la calidad y rapidez de sus ataques.

Los efectos de destellos en cada encontro-

Seung Mina y Mitsigura tienen un carácter endemoniado. ¿A quién se le ocurriría dejar espadas y cosas cortantes a su alcance?





[1] Bonito efecto lumínico. [2] El subjefe Cervantes tiene un carácter algo arisco. [3] A veces ocurren estas cosas.



EDITOR	Sony	FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Mayo 1997	ORIGEN	Japón
PRECIO	3.990 pesetas	GÉNERO	Lucha armada en 3-D

[1-3] La cámara tiende a mantenerse cerca de la acción, algo que distrae a algunos jugadores. [4-6] Algunos personajes son acróbatas consumados.















nazo son de los que quitan el hipo, con esferas de energía que estallan en mil lucecitas. Por supuesto, sus efectos sobre la barra de energía de tu enemigo son a juego con su espectacularidad.

Casi todos los juegos de lucha cuentan con algún tipo de argumento para enlazar una serie de enfrentamientos individuales, pero el modo Master de *Soul Blade* lleva esta idea un paso más allá. El personaje que hayas elegido viaja por el mundo en busca de una buena pelea. Cada pelea revela un episodio del complot que se desarrolla en el fondo de la trama. Cada vez que sales victorioso tienes la posibilidad de elegir entre una serie de armas mágicas distintas, cada una con sus propias características. El objetivo final es, por supuesto, hacerte con la mismísima *Soul Blade*, pero para conseguirla tienes que vencer al jefe final, Soul Edge. Recuerda la persecución de un nuevo y flamante motor para correr más en *Ridge Racer Revolution* o *Rage Racer*. El deseo de conseguir una nueva arma con sus poderes de destrucción asociados te lleva cada vez más allá. Un mecanismo bien pensado para mantener la jugabilidad.

Es una verdad bien establecida que los juegos de lucha resultan mucho mejores si juegas contra un amigo que contra la PlayStation. Pero curiosamente, aquí el inmaculado *Soul Blade* pierde fuelle. Es divertido para cortas sesiones de acción, pero los tiempos de combate resultan extraordinariamente breves (y no hay mucho margen para alargarlos), lo cual significa que te quedas con la miel en los labios y un regusto de insatisfacción. Y encima está la perspectiva de salirte de la pista con funestos resultados. A nadie le gusta enfrentarse durante unos segundos con un rival que por cuanto más ponga de su parte, menor será la duración del combate. Obviamente, si tu contrincante es novato perdido las perspectivas no mejoran en absoluto, si bien te ahorras un tedioso enfrentamiento contra un don nadie...

En términos generales los luchadores están bien equilibrados en cuanto a capacidad de lucha, pero existen un par que cuentan con una ventaja tan notable que incluso un principiante pondrá en apuros al más experto luchador con una espada. Seung Mina y Li Long cuentan con armas de largo alcance que les dan una ventaja extra inabordable cuando te encuentras con una mísera espada entre las manos.

Sin embargo, cuanto más juegas con *Soul Blade*, más te da la impresión de que sus problemas no son más que impurezas en un diamante por otra parte perfecto. Fácil de abordar y difícil de dominar, sus características gráficas (estilo, detalle y velocidad) lo distinguen del resto. El cuidado con que se ha elaborado cada faceta del juego lo lleva a enfrentarse con juegos de lucha aparecidos posteriormente con total dignidad. Y a precio de Platinum.









[1] El perverso Voldo en acción. Vaya tipo. [2] ¡Eh, que yo no he sido! [3] Menudo es Rock. Fíjate en el martillo que maneja. [4] Si es que no puedes fiarte ni siquiera de la delicada Sophitia.



VEREDICTO

GRÁFICOS	9	Violencia	9
ACCIÓN	8	Especial	9
ADICTIVIDAD	8	Controles	8

El único juego que podría rivalizar con Tekken 2 en sus tiempos sigue siendo un respetable rival en Platinum. Soul Blade es sin duda la segunda opción en su gama.

9 SOBRE 10



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 9 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?

MC Ediciones tiene un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón que publicaremos en los próximos meses en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos suscriptores de la revista a partir del mes de Junio.

Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)

Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)

Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amiguetes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Akalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colon ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Próxima apertura	
Global Game Point - Madrid 3	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 1	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 2	Próxima apertura	



Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71

TOP SECRET

Edición Oficial Española

PlayStation™

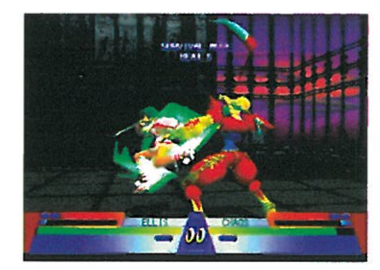
POWERLINE

El noble arte de la recolección de trucos y secretos sobre tus juegos favoritos cuenta ahora con un nuevo aliado. Sony ha activado un nuevo número donde puedes conseguir trucos y secretos e incluso hacer tus propias aportaciones en esta especialidad. ¡La vida es bella!
He aquí el número cabalístico de teléfono: 906 333 888. En esta línea de atención todo es automático. Empiezas pulsando una tecla para dar a conocer tu tipo de teléfono (de tonos o bien de impulsos). A partir de ahí, podrás elegir las diversas opciones respondiendo a los menús o bien pulsando números en el teclado del teléfono.
Por el momento sólo hay unos cuantos juegos, con unos pocos trucos por juego. Pero todo se andará, y tal vez el futuro del mundo de los trucos está esperando tu iniciativa. No se tomó Zamora en una hora. El coste de la llamada a Powerline es como máximo de unas 58 pesetas/minuto y en la tarifa más reducida de unas 37 pesetas/minuto. Es necesario ser mayor de dieciocho años o bien contar con autorización paterna para usar Powerline. La duración máxima de la llamada se limita a ocho minutos, de modo que si quieres arruinarte con este servicio tendrás que llamar varias veces...
El teléfono de atención al cliente de Sony (902 102 102) queda ahora reservado para averías y consultas técnicas sobre la consola. Enhorabuena a Sony por su nueva iniciativa.



906 333 888

¿TE SIENTES DÉBIL? ¿ESTÁS PAGANDO LOS EXCESOS DE LA NOCHE ANTERIOR? TRANQUILO, AQUÍ TIENES LA SOLUCIÓN PARA SUPERAR TUS LÍMITES. NUEVOS PERSONAJES, NUEVOS ESCENARIOS, HORIZONTES LEJANOS





BATTLE ARENA TOSHINDEN

JUGAR COMO GAIA
Cuando aparecen las opciones de la pantalla de título, pulsa Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda, Cuadrado. Deberías oír la palabra 'Fight'. En la pantalla de selección de jugador, selecciona Eiji, presiona arriba y pulsa cualquier botón de ataque.

JUGAR COMO SHO
Primero introduce el código de Gaia y deja que el juego entre en modo demo. Pulsa START en jugador dos para volver a la pantalla de título y, cuando aparecen, pulsa Izquierda-Derecha, Izquierda-Derecha, Izquierda, Cuadrado (en el pad direccional).

Deberás oír "fight" y el texto aparecerá en azul. Luego ve a la pantalla de selección de jugador y ve a Kayin, pulsa Abajo y Cuadrado.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

CONVERTIRSE EN JEFE FINAL
Para convertirte en el jefe final, pulsa Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba y Triángulo en la pantalla de título.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

SELECCIÓN ALEATORIA DE PERSONAJE
En la pantalla de selección de personaje, presiona L1, L2, R2 y R1 para seleccionar un luchador al azar.

BIO F.R.E.A.K.S

VISTA EN PRIMERA PERSONA
En plena lucha, presiona L2, R2 y pulsa la dirección opuesta hacia donde esté mirando tu jugador. Para desactivarla, presiona L2 y R2 y pulsa Abajo.

BLOODY ROAR

PERSONAJES PEQUEÑOS
En la pantalla de selección de personaje, presiona R2 y selecciona un pesonaje con el botón Círculo.

TOP SECRET

BUSHIDO BLADE

HABILITAR KATZE
Para jugar como el temible jefe con el arma (Katze), pulsa Slash Mode insistentemente sin proseguir. Sólo se puede seleccionar en modo dos jugadores.

BUSHIDO BLADE 2

PERSONAJES ARMADOS
Para obtener los personajes con armas en *Bushido Blade 2*, todo lo que hay que hacer es luchar en modo Slash menos de 15 minutos. Obtendrás un pesonaje diferente dependiendo de con qué casa decidas luchar. Con una obtienes a Katze y, por la otra, obtienes la chica de la metralleta. Pero por desgracia, sólo puedes jugar con ellos en los modos Vs. y Link.

CARDINAL SYN

PERSONAJES OCULTOS
Escribe estos códigos en la pantalla de título cuando te pide que pulses Start.

KRON: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Triángulo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, R1, R2

BIMORPHIA: Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Cuadrado

JUNI: Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba, Cuadrado

KHAN: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Triángulo

MOLOCH: Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Cuadrado

MONGWAN: Abajo, Abajo, Abajo, Arriba, Triángulo

REDEMPTER: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Círculo

STYGIAN: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo

VODU: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Círculo

CRITICOM

PASSWORDS

Nombre	Nivel 2	Nivel 3
Dayton	SIER	ETER
Delara	PHAN	KING
Demonica	GONE	WORL
Exene	SPHE	WIN
Gorm	CHAM	MARV
Sid	ODTH	BATM
Sonork	PLAY	CHRO
Yenji	SPID	STAR

DARKSTALKERS

JUGAR COMO SHADOW
Ve al cuadro de selección aleatoria, y pulsa Select cinco veces. Pulsa cualquier botón para confirmar.

JUGAR COMO MARIONETTE
Ve al cuadro de selección aleatoria, y pulsa Select siete veces. Ahora pulsa cualquier botón para confirmar.

JUGAR COMO OBORO
Ve a Bishamon y presiona Select. Ahora pulsa cualquier botón.

JUGAR COMO IMAGE GALLON
Ve a J. Talbain, presiona Select y pulsa los tres puñetazos o patadas.

DEAD OR ALIVE

JUGAR COMO RAIDOU
Para jugar como Raidou (el último jefe, el más grande), juega con la configuración por defecto con cada uno de los personajes.

JUGAR COMO AYANE
Para habilitar Ayane, obtén todos los vestidos del juego. 14 por cada mujer, cinco por cada hombre, y tres sólo para Raidou.

DYNASTY WARRIORS

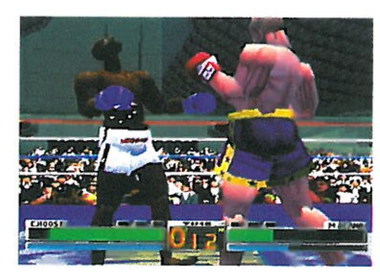
JUGAR COMO SUN SHANG XIANG
Para jugar como Sun, ve a la pantalla de título, resalta '1P battle' y luego pulsa Izquierda, Izquierda, Arriba, Abajo, Triángulo, Cuadrado, L1 y R1. Luego ve a la pantalla de selección de personaje para seleccionar el nuevo personaje.

FIGHTING FORCE

SELECCIÓN DE NIVEL E INVENCIBILIDAD
En la pantalla del menú principal, presiona Izquierda, Cuadrado, L1 y R2 hasta que aparezca 'Cheat Mode' en la parte inferior de la pantalla. Selecciona rápidamente 'Options' y podrás habilitar la invencibilidad o empezar en cualquier nivel.



[De izquierda a derecha] *Bushido Blade*, el primer *beat 'em up* en contar con un punto de vista libre y acción extremadamente violenta. *Dead Or Alive*, un éxito menor –con la inclusión de dudoso gusto de los pechos bamboleantes. *Darkstalkers*, acción clásica en 2-D.







El audaz intento del equipo de *Mortal Kombat* en el abigarrado mundo de los *beat 'em up* en 3-D acabó con resultados absolutamente desastrosos.

K1 ARENA FIGHTERS

CÓDIGO DE JEFE

Selecciona 'Team Battle' desde la pantalla de menú principal y, cuando aparezca la pantalla de selección de personaje, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, START. Master Ishii aparecerá a la derecha de los demás luchadores.

KILLING ZONE

JUGAR COMO EL JEFE

En elmenú principal, presiona L1, R2, Círculo y START durante cinco segundos y luego empieza una partida de un jugador y selecciona cualquier luchador.

KING OF FIGHTERS '95

JUGAR COMO JEFES

Para jugar como los jefes, selecciona Team Play y pulsa 'YES' a la pregunta sobre si quieres editar el equipo. Presiona START y pulsa Arriba y Círculo, Derecha y Cuadrado, Izquierda y X, Abajo y Triángulo. Si lo haces bien, aparecerán los jefes.

KING OF FIGHTERS '96

JUGAR COMO GOENITZ Y CHIZURU

En la pantalla de selección de personaje, presiona START, pulsa Arriba y Círculo, Derecha y Cuadrado, Izquierda y X, Abajo y Triángulo. ¡Además, si juegas como Kyo, Iori y Chizuru, verás un final secreto!

KING OF FIGHTERS '97

EQUIPO OROCHI NEW FACES

Para jugar como el equipo Orochi New Faces, pulsa Círculo y R1 a la vez. La pantalla debería actualizarse para mostrar cinco nuevos personajes disponibles.

MARVEL SUPER HEROES

JUGAR COMO DR. DOOM

Para jugar como Dr. Doom, haz lo siguiente:

1. Juega en el nivel de dificultad que prefieras.
2. Selecciona modo Arcade.
3. Asegúrate de que el cursor está sobre Spiderman (Capitán America para el jugador 2).
4. Ahora pulsa Abajo, luego presiona Abajo. Ahora mantén pulsado Light Kick, Medium Kick, y luego Heavy Kick en ese orden, sin soltar los anteriores.
5. Ahora tienes al Dr. Doom en todo su esplendor a tu disposición.

MORTAL KOMBAT 3

PANTALLA DE OPCIONES

Cuando aparece una pantalla de 'historia', pulsa X, L1, L2. Pulsa START para ir a la pantalla Kombat Kube y luego pulsa Arriba para revelar un signo de interrogación. Selecciónalo para obtener unas opciones muy especiales.

MÁS OPCIONES

En la ventana Trademark, pulsa Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, R1, R1, R2. R2, R1, R1. Deberías oír a Shao Kahn diciendo, "You will never win." Pulsa Arriba cuando la pantalla con el logo *MK3* girando en el cubo que dice: 'Kombat' esté visible. Aparece un signo de interrogación. Usa esta opción para un montón de trucos, incluyendo el juego como el todopoderoso Smoke y créditos ilimitados.

MORTAL KOMBAT 4

MENÚ DE TRUCOS

1. Empieza una partida de dos jugadores.
2. En la pantalla Kombat Kode escribe el código 302 213.
3. Cuando empieza el combate, abandona la partida y vuelve a la pantalla de opciones.
4. Resalta 'Versus screen enabled' & presiona Run & Block durante 10 segundos. Oirás una risa algo lejana y entonces aparecerá el menú de trucos.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

MENÚ

En la pantalla de opciones presiona L1, L2, R1, R2 y Arriba hasta que la pantalla empiece a temblar. Entonces ve al signo de interrogación verde y obtendrás



una completa lista de opciones de trucos entre los que elegir.

PERFECT WEAPON

CÓDIGO DEL NIVEL FINAL
Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X.

POCKET FIGHTER

PERSONAJES EXTRA
En la pantalla de selección de personaje ve a Ryu y presiona Izquierda para descubrir Akuma. Ahora ve a Ken y pulsa Derecha para encontrar a Dan.

REINICIAR COMBATE
Al final de un combate presiona L1, L2, R1, R2, Select y START. La partida volverá a empezar sin perder tiempo en la carga.





PRIMAL RAGE

BOLOS
Este truco requiere dos jugadores:

1. Ambos jugadores deben elegir Armadon en cualquier nivel.
2. Cada jugador tiene que ejecutar tres movimientos Spinning Death al mismo tiempo (Adelante, Abajo/Adelante, Abajo, Cuadrado y Círculo)
3. Si lo habéis hecho bien, podréis jugar a los bolos con los creyentes.

RISE OF THE ROBOT 2

Para jugar como estos personajes secretos, escribe los siguientes códigos en la pantalla de selección de personaje.

ANIL 8: Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba

ASSAULT: Derecha, Arriba, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Arriba

MAYHEM: Izquierda, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo

SUPERVISOR: Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba

VITRIOL: Izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo

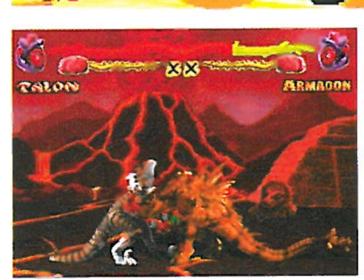
RIVAL SCHOOLS

PERSONAJES OCULTOS
Hinata en ropa interior y











***Rise of the Robots 2* [arriba a la izquierda] hizo muy poco por mitigar el daño hecho por la primera versión, mientras *Pocket Fighter* [debajo] representaba un balón de oxígeno para la gastada fórmula de la serie *Street Fighter*.**









Si bien la idea de *Star Wars* como *beat 'em up* parecía una genialidad sin paliativos en principio, el resultado, *Masters of Teras Kasi* [centro, derecha] quedó muy lejos de lo que podría haber sido.

camiseta– Juega con Hinata, Batsu y Kyosuke.

TIFFANY CON SU UNIFORME ESCOLAR
Juega con Tiffany, Roy y Boman.

NATSU CON SU UNIFORME DE GALA
Juega con Natsu, Shoma, y Roberto.

KYOKO EN CAMISÓN Y BOXERS
Supera el juego con Kyoko e Hideo. Después de ello, activa el modo Short Cut y aparecerán en la fila inferior.

ROBOPIT

SELECCIÓN DE NIVEL
En el menú principal presiona L1, L2, R1, R2 y luego pulsa Select. Pulsa Izquierda o Derecha para cambiar el número del nivel.

SAMURAI SHODOWN III

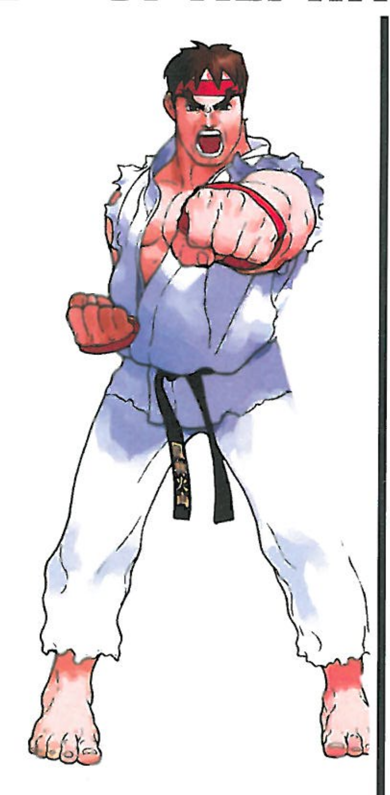
JUGAR COMO ZANKURO
Selecciona el modo Vs. y ve a la pantalla de selección de personaje. Presiona el botón START y resalta los siguientes personajes por orden: Si eres el jugador uno, debes partir de Haohmaru, y seleccionar Ganjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford y finalmente Shizmaru. Mantén pulsado START y pulsa X y Círculo al mismo tiempo. Si lo has hecho correctamente, Zankuro aparecerá ahora como personaje seleccionable.

SOUL BLADE

OCTAVA ARMA
Tras derrotar a Cervantes/Soul Edge, la octava arma de tu personaje aparecerá en uno de los escenarios que pueden alcanzarse directamente desde España. Si pierdes la batalla donde se encontraba el Arma Definitiva, tu personaje realizará su animación de pérdida en la pantalla de mapa. Si esto ocurre, el arma se desplazará a uno de los escenarios adyacentes a donde – observa que nunca irá a España. Si pierdes completamente, simplemente derrota a Soul Edge de nuevo y reinicia la caza.

STAR GLADIATOR

JUGAR COMO BILSTEIN
Entra en modo Arcade y presiona



Select, resalta Gore y pulsa X, Círculo, X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X y Círculo; finalmente, suelta el botón Select.

JUGAR COMO BLOOD
Entra en modo Arcade, y presiona Select, resalta Bilstein, y pulsa X, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Cuadrado. Luego resalta Kappa y pulsa Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, Círculo, Triángulo, presiona L1 y R1 y suelta Select.

JUGAR COMO KAPPAH
Entra en modo Arcade, resalta Gore y presiona Select. Ahora ve a Hayato y pulsa Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, pulsa X y Triángulo y, finalmente, suelta Select.

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KÄSI

MODO TINY
Al seleccionar tu luchador, presiona Abajo, X, Select y R2 cuando se carga el juego. Sigue presionándolo hasta que empiece la partida y los luchadores aparecerán en miniatura.

STREET FIGHTER ALPHA

JUGAR COMO AKUMA

TOP SECRET



***Street Fighter*, posiblemente más que cualquier otro título en 2-D, ha demostrado que no se necesita la tercera dimensión para producir un juego soberbio.**

Ve al cuadro de azar y presiona L2. Pulsa Izquierda, Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Abajo. Luego pulsa Cuadrado y Triángulo o Círculo y X.

JUGAR COMO DAN
Mantén pulsado L2. Luego ve al cuadro de azar y pulsa Triángulo, Cuadrado, X, Círculo, Triángulo o, si lo haces en orden inverso, obtendrás su atuendo en otro color.

JUGAR COMO M. BISON
Ve al cuadro de azar y presiona L2. Pulsa Izquierda, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda, Abajo, Abajo. Pulsa Cuadrado y Triángulo o Círculo y X para el vestido del otro color.

STREET FIGHTER ALPHA 2

EVIL RYU
Resalta Ryu, pulsa y suelta Select y mueve el cursor a Derecha, Arriba, Abajo e Izquierda. Ahora presiona Select y pulsa cualquier botón para obtener su forma diabólica.

SUPER AKUMA
Para empezar, resalta Akuma y pulsa y suelta Select. Luego pulsa Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha. Deberías acabar en Akuma de nuevo. Presiona Select y pulsa cualquier botón.

STREET FIGHTER COLLECTION – SF ALPHA DASH

JUGAR COMO CAMMY
Selecciona Bison en modo Arcade y completa el juego primero con una puntuación superior a 50.000. Escribe CAM como tus iniciales en la pantalla de mejores puntuaciones. Selecciona el modo Versus, resalta M.Bison, y pulsa START tres veces.

JUGAR COMO EVIL RYU
Resalta Ryu y pulsa START dos veces. Luego pulsa cualquier botón para seleccionarlo. Éste será capaz de realizar el Akuma's Teleport y el movimiento especial Raging Demon. El mandato para ello es Light Puñetazo, Light Puñetazo, Adelante, Light Kick, Heavy Puñetazo.

JUGAR COMO EVIL SAKURA
Para jugar como Evil Sakura, resalta Sakura y pulsa START una vez para que el demonio Sakura esté disponible.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

JUEGO EXTRA
Resalta el modo de práctica y pulsa Select, luego pulsa rápidamente Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Select. Si lo has hecho correctamente, un mensaje dirá "Here comes a bonus game". Entra en modo de práctica y verás que el nuevo modo está disponible.

PERSONAJES SECRETOS
Resalta el modo de práctica, luego pulsa Select, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Select. Si esto ha funcionado verás este mensaje: "Here comes a new Challenger." Esto desvelará a Evil Ryu, Evil Hokuto, Cycloid Gamma, y Cycloid Beta.









Tekken fue la respuesta de Namco al *Virtua Fighter* de Sega. *Tobal*, de Square [arriba] fue una imaginativa variante de la gente de *Final Fantasy*.

STREET FIGHTER: THE MOVIE

JUGAR COMO AKUMA
En la pantalla de selección de personaje, pulsa Arriba, R1, Abajo, L2, Derecha, L1, Izquierda, R2. Selecciona Guile para jugar como Akuma.

TEKKEN

DEVIL KAZUYA
Para obtener el demoníaco, bueno, una versión azul de Kazuya, derrota todas las naves *Galaxian* sin obtener una nave doble. Entonces verás a Devil Kazuya en la pantalla de selección de personaje.

TEKKEN 2

MODO ALAMBRES I
Cuando hayas desvelado todos los personajes secretos, presiona L1 y L2 al seleccionar tu personaje. Tu personaje se transformará en un modelo de alambres.

MODO ALAMBRES II
Resalta el modo de práctica, y luego presiona R1 y R2 en el segundo controlador. Ve a la práctica mientras mantienes pulsados estos botones y, al empezar, ¡te verás a ti mismo a través del modelo de tu adversario en modo alambres!

TEKKEN 3

GRABACIÓN DE COMBOS
Entra en el modo práctica y selecciona Freestyle. En las opciones de Freestyle, pulsa L1, L2, R1, R2 y Círculo. Esto abre el trivial modo de grabación.

TOBAL NO. 1

CAMBIAR PUNTO DE VISTA
Para cambiar el punto de vista, pulsa L2 y R2 tras elegir tus personajes y mientras se está cargando el juego.

CAMBIAR ATUENDOS
Para vestuarios alternativos, presiona Arriba mientras seleccionas tu personaje.

SUICIDIO DE HOM
Para que Hom se suicide, presiona L1, R1 y Abajo. Éste se agarrará por la espalda y simplemente acabará consigo mismo.





Tekken 3... no hay más que añadir.

TOBAL 2

MODO GIGANTE Y ENCOGIDO
Este código funciona sólo en los modos Vs. CPU o Vs. Jugador. En la pantalla de selección de personajes, mantén pulsado R2, L2 y Triángulo y selecciona tu personaje. Sigue presionando estos botones hasta que aparezca Round 1. Mientras juegas, puedes usar los botones R2 y L2 para aumentar o reducir tu personaje.

VS.

Aquí tienes los mejores movimientos de los personajes:

MIA: Elbow Lunge – Atrás, Adelante y Puñetazo

VIKRAM: Spine Smasher Grapple – Puñetazo y Escape

OLEG: Catapult Throw – Atrás y Puñetazo y Escape

SLIM DADDY: Combo Patada seca/Puñetazo brusco– Adelante y Patada, Puñetazo

KENNY: Armlock Takedown Counter – Atrás y Puñetazo y Patada

CALUTSUNAM: Atrás, Adelante y Puñetazo y Patada

MINEO: Knee Buster Kick Counter – Abajo y Puñetazo y Patada

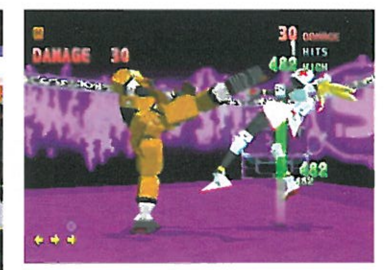
KARA: Face Smash Takedown – (el oponente detrás) Puñetazo y Escape

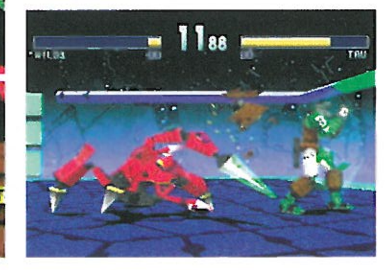
HAROLD: Shoulder Charge – Atrás, Adelante y Puñetazo y Patada















War Gods* [arriba a la izquierda], tipos grandotes en un mal clónico de *Mortal Kombat*. *Zero Divide* [arriba y derecha], interesante y algo mejor que *Rise 2

KATHLEEN: Horse Kick – Abajo y Patada, Abajo y Patada

LEATH: One-Two Revolution Punch – Atrás y Puñetazo, Atrás y Puñetazo [mantén pulsado]

O'DOUL: Laugh Attack – Atrás, Adelante y Puñetazo y Patada

RAMOS: Power Uppercut – Abajo-Adelante y Puñetazo y Patada

JALIL: Axe Kick con Body Kick – Adelante, Adelante y Patada, Patada

THANA: Axe Kick/Lunging Axe Kick – Adelante, Adelante y Patada, Patada

PACO: Football Shoulder Charge – Atrás y Puñetazo y Patada

WAR GODS

CÓDIGOS SECRETOS
Introduce estos códigos en la entrada de Cheat Code de la pantalla de opciones. Para deshabilitar un código, introduce el número de la columna DISABLE.

CÓDIGO DESHABILITAR	HABILITAR	
Juego libre	0705	5070
Jugador 1 Invencible	2358	8532
Jugador 2 Invencible	1224	4221
Jugador 1 Extra Daño	7879	9787
Jugador 2 Extra Daño	3961	1693
Final rápido	4258	8524
Easy Fatality	0322	2230
*		
Jugar como Grox	6969 [sólo 1-jugador]	9696
Jugar como Exor	2791 [sólo 1-jugador]	1972
Nivel 1 Select	5550	5556
Nivel 2 Select	5551	5556
Nivel 3 Select	5552	5556
Nivel 4 Select	5553	5556
Nivel 5 Select	5554	5556
Nivel 6 Select	5555	5556
Nivel 7 Select	5557	5556

* Pulsa a la vez HP y LK para conmutar este modo.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

JUGAR COMO AKUMA
En la pantalla de selección de personaje, lleva el cursor a Spiral, y mantén presionado ahí durante tres segundos. Luego lleva el cursor sobre estos personajes y en este orden:
Silver Samurai,
Psylocke,
Colossus, Iceman,
Colossus, Cyclops, Wolverine,
Omega Red, y Silver Samurai.
Ahora espera tres segundos y pulsa Light Kick, Hard Kick y Hard Punch a la vez. El anunciante dirá "Silver Samurai", pero en su lugar aparecerá Akuma.

X-MEN VS. STREET FIGHTER

JUGAR COMO AKUMA
En la pantalla de selección de personaje, pon el cursor sobre Magneto, Juggernaut, Dhalsim o M.Bison y pulsa Arriba: aparecerá Akuma.

JUGAR COMO APOCALYPSE
Primero tienes que superar el juego en el modo más duro. Luego, en el modo Vs., pon el cursor sobre Akuma y presiona Select durante 5 segundos. Luego pulsa cualquier botón de puñetazo.

YUSHA

JUGAR COMO KURARA:
Ve al modo Arcade y resalta Nanase. Pulsa Select, Arriba, Abajo, Abajo, Círculo y L2, START – la pantalla destallará brevemente. Ahora puedes seleccionar Kurara resaltando Nanase. Usa el botón START para deslizarte a través de los distintos atuendos y los diferentes Kurara.

ZERO DIVIDE

JUEGO EXTRA
Para jugar tres niveles del clásico *shooter Phalanx* presiona Select y START en el controlador dos mientras arranca la PlayStation. Usa el controlador dos para jugar.

ZERO DIVIDE 2

FIGHT AS NECO Y MODOKI
Completa el juego usando Nox y Eve.

VER DEMO DE NECO
Completa con éxito el juego con cualquier personaje, luego presiona Select y START para reiniciar.

ALTERNAR EL COLOR DE LOS PERSONAJES
Presiona Select en el controlador dos y pulsa X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, L2, R1, o R2 en la pantalla de selección de personaje.

A un maestro se le reconoce
con sólo mirarle a las manos.

namco®



Vuelve la leyenda. El juego más esperado del año ya está aquí. Tekken 3. Con más movimientos. Con más personajes. Con más animaciones. Con más rapidez y realismo. Conviértete en un maestro y entra en la leyenda con el mejor juego de lucha de todos los tiempos. Tekken 3. El juego que te dejará marcado.

Tarjeta de Memoria 1 bloque | 1 a 2 Jugadores | Optional Controller SLEH-0004 | DUAL SHOCK™

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/Tekken3


"El mejor beat'em up bidimensional concebido nunca
para un soporte doméstico de 32 bits"... SUPER JUEGOS 93%
STREET FIGHTER ALPHA 3
Basado en la popular serie de luchadores.
• Compatible con el nuevo periférico PocketStation
(el usuario tendrá la posibilidad de descargarse en su mini-consola portátil su luchador favorito
para ensayar combos y aumentar su nivel de cara al modo World Tour)
• 8 personajes nuevos.
• Nuevo modo World Tour: el objetivo es viajar por todo el mundo luchando
por conseguir objetos con los que acceder a nuevos movimientos.
• Para 1 ó 2 jugadores.
• Compatible con Dual Shock.
© CAPCOM CO. 1999. © CAPCOM USA, INC. 1999. Todos los derechos reservados. CAPCOM y STREET FIGHTER son marcas registradas de CAPCOM CO. LTD. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Limited. Todos los derechos reservados
CAPCOM
PlayStation
Virgin INTERactive
Hermosilla, 46. 2º dcha - 28001 Madrid - Tel: 91 578 13 67 - www.virgin.es